闘うパソコンゲームマガジン

1990年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第9号 通巻第70号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

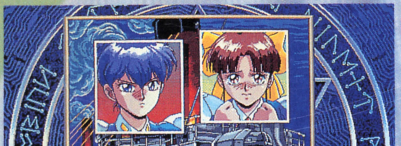
コンプティーク

1990 9月号
定価530yen



特別付録
ロードスの書
アニメ版
ロードス島戦記のRPG的正しい見方

NEW GAME 特集
新作極楽 PARADISE



サイレントメビウス
ランペルール/サークII
大戦略III'90/手天童子
…日本ファルコム超新作!

C&C Computers and Communications

熱き心の雄

88シリーズに、CD-ROM対応の新作ゲームソフト登場。迫力のサウンドと映画並み
のビジュアルで、勇者の飽くなき闘いが繰り広げられる。まさに、大容量を誇るCD-



CD-ROM 歴史シミュレーションゲーム

ランペルール

L'EMPEREUR SLG



近代フランス。コルシカの小島で比類無き闘いの天才が生れた。その名もナポレオン・ボナパルト。一介の司令官から皇帝へとのしあがった彼の戦術が、いま本格的SLGで甦る!

標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861(代)

発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降

多彩に楽しいゲームソフトが勢揃い!

CD-ROM DIOS RPG

標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブが必要です。
●サウンドボードⅡ、
ジョイスティック対応。

■お問い合わせ先
ザインソフト
TEL.0794-31-7453

XakⅡ RPG

標準価格 8,800円(予価・税別)
9月末発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●ジョイスティック対応。

■お問い合わせ先
マイクロキャビン
TEL.0593-51-6482

CD-ROM 大航海時代 SLG

標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861

CD-ROM ドラゴンスレイヤー The Legend of Heroes RPG

標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
PC-88VAシリーズ
●ジョイスティック対応。

■お問い合わせ先
日本ファルコム
TEL.0425-27-6501

CD-ROM アルフェイム AVG

標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。

■お問い合わせ先
ザインソフト
TEL.0794-31-7453

CD-ROM DUEL SLG

標準価格 9,700円(予価・税別)
9月発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降

■お問い合わせ先
呉ソフトウェア工房
TEL.048-646-0660

■本広告は、PC-8800シリーズ用のアプリケーション・ソフトウェア等を紹介したものです。各ソフトウェア商品のお問い合わせは、各提供会社までお願いいたします。
■記載内容につきましては、正確を期しておりますが、ご購入の際は必ず各提供会社へ、対応機種・周辺機器・拡張装置等の確認をお願いいたします。
■記載の全商品の価格には、消費税は含まれておりません。
■画面は、ハメコミ合成です。画面に使用したイラストレーションは、実際の画面とは異なります。



NEC
叫びを聞け!
ROMならではの興奮だ。ソフトラインナップの充実で、ますます拡がる88シリーズのリアリスティック・ワンダーランド。みごと征服して凱歌をあげるのは、そう、君だ。
CD-ROM ホラーアドベンチャーゲーム
ミラーズ 夢の血脈
MIRRORS AVG
MIRRORS
悪夢に悩まされる、美形のロック・シンガー。彼の行く先々で、必ず起こる殺人事件。事件と悪夢に関係はあるのか? 謎の解明に乗り出した彼に襲いかかる、恐怖の真実!
標準価格 9,800円(税別)
9月発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブ、サウンドボードⅡ、アナログディスプレイが必要です。
■お問い合わせ先
ソフトスタジオWING
TEL.0957-32-3929(代)
●リアルなステレオサウンド
音楽用CDと同じ再生機能を採用。肉声などのナマの音が楽しめます。しかもFM音源6音、リズム6音、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音など充実のサウンドシステム。もちろん、ステレオ出力だから、ゲームサウンドも大迫力です。
●クラス最高のスピードプレイ
8MHzメモリアクセスノーウエイトで、クラス最高の高速処理。大容量のソフトもスピーディな操作が可能です
●余裕の大容量
CD-ROMは、フロッピィ500枚以上の大容量。大きなプログラムや、文字データ、画像・音データなどが余裕で収められています
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mc
model 1(CD-ROMドライブ別売)本体標準価格……169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)本体標準価格…199,000円(税別)
※ディスプレイは別売です
CD-ROM 三國志Ⅱ SLG
標準価格14,800円(税別)
17,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861
HARAKIRI SLG
標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●2ドライブ専用
●サウンドボードⅡ、ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
ゲームアーツ
TEL.03-984-1136
CD-ROM 電子広辞苑 (PC-8800版)
新村出編「広辞苑」第三版(岩波書店)の膨大な情報をCD-ROMに記録。必要な情報が高速で検索できます。見出しによる検索、後方/前方一致、条件検索などが可能です
標準価格38,000円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801MH/MA/MA2/MC
●CD-ROMドライブ、高解像度ディスプレイが必要です。
■お問い合わせ先
日本電気ホームエレクトロニクス
光ディスク市場開発室
TEL.03-5232-6217
※PC-8801MC model 2
RPG ロールプレイングゲーム SLG シミュレーションゲーム
AVG アドベンチャーゲーム
CD-ROM CD-ROM対応ソフト
フロッピーディスク版ソフト
〈PC-8800シリーズ パソコン本体の技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉 NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。
日本電気グループ

CONTENTS

コンプティーク

9
1990 SEPTEMBER Vol.70
発行／角川書店

COVER
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろ子
HAIR+MAKE／下端吉範
MODEL／田中陽子
衣装協力／ブリヂストンスポーツ株式会社

特集



新作極楽

98 サイレントメビウス
106 日本ファルコム新作大追跡！
110 ランペルール 114 サークII
118 大戦略III'90 122 手天童子

SUPER REVIEW

90 ロー・アダムズの南蛮ゲーム批評

『ウルティマIV』、『ウィザードリィ4』など数多くのRPGのシナリオを手がけたロー・アダムズが、最新のスーパービジュアルAVG『LOOM』をプロの目でスルドくレビュー。

付録

《RPGムービーガイド》

ロードスの書

ついに発売なった
OVA『ロードス島戦記』第1巻を
RPG的見地から徹底解析。
原作者・水野良先生自らの
解説もあるぞ。





255 アイドルデータバンク
●田中陽子

時は流れてもう秋ね〜。今月の表紙は今年の新人賞総ナメ！ の呼び声高い田中陽子ちゃんの登場だ。アイドルヒットメーカーのホリプロ+ポニーキャニオンタッグのいち押し。普通ぽさが魅力の陽子ちゃんをデータバンキング!!



287 DRAGON GYM
超能力に挑戦!!
●早坂好恵

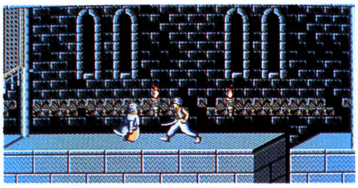
今月のドラゴンジムは、怪奇特集。アイドルの恐怖体験etcと盛りだくさん。とくに好恵ちゃんは、超能力に挑戦!!

SOFT TOP 20

64 SOFT TOP20
66 Soft Sales Top20
68 ソフトハウスおじゃまし隊
70 New Soft 最前線

SOFT EXPRESS

72 プリンス・オブ・ペルシャ
74 銀河英雄伝説Ⅱ
86 オリジン '90 レポート

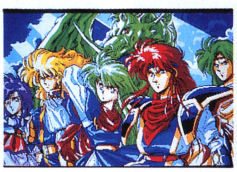


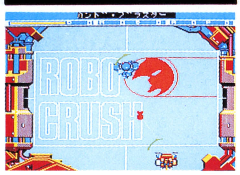
REPORT

92 安田均のパソコン版
AD&D® 製作日誌
《パート23》

HOW TO WIN

126 エメラルド・ドラゴン
132 三國志Ⅱ
136 ウィザードリィⅤ
140 ウルティマⅤ
144 天と地と
148 セレクテッド ソーサリアン5
152 大航海時代
154 ロボクラッシュ
156 ドラゴンスレイヤーⅥ



RPG WORLD

159 RPG誌上ライブ
漂流伝説クリスタニア
CHAPTER XI「風の峰」
166 ロードス島戦記商店
168 読者参加企画
ブルトン・レイ
シナリオコンテスト
174 クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.36 幽霊よ永遠なれ!
178 RPGの王国
182 続・おせ～てあげる♡
特別講演『クリムゾンⅢ』

AVG WORLD

187 新感覚冒険巨編
パンゲア
《第二十一話》

SLG WORLD

198 ロボクラッシュ
216 シミュレーションゲームあぶらぜみ

ESSAY

221 OTAKU CLUB
LET'S DANCING
羅門祐人／矢野 徹／菊川涼音／先江 進
／藤田和男

福袋

232 Hソフト
RAY GUN
〔レイ・ガン〕
Rouge
〔―ルージュ―真夏の口紅〕
Dungeon Busters
〔ダンジョン・バスターズ〕

234 H・HOW TO WIN DE・JA〔デ・ジャ〕
235 世界H極楽教機関紙〈そよかぜ〉
237 最新H情報館〈パラダイス通信〉
238 特大プレゼント!! Hコミック200冊大放出!

巻末コミック

《特別読み切り》
TOPをねらえ!
学園天国!
ルーンワース
星の勇者



SPIRITS

今月のスペシャル ― 240
パートⅠ●ロッパーのフルコース
パートⅡ●清松みゆきのFASAレポート
アーケード ― 248
PCエンジン ― 250
ゲームミュージック フェスティバル'90 直前情報 ― 252
スピリッツ・レーベル ― 254

AD&D® 大楽勝クイズ月報 ― 94
KMOオリジナル・グッズ ニュース ― 158
ひろばのコーナー ― 275
コンプティークBBS伝言板 ― 284

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ― 264
ZOOM UP ― 267
Welcome To Macintosh ― 268

次号予告 ― 286

※そうま竜也先生、急病の為。「トップをねらえ！NeXTGENERATION」は休載させていただきます。

●コンプティークでは
ゲームのジャンルを
略記することがあります。

RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
AVG：アドベンチャー
ACT：アクション
SPT：スポーツ
TBL：テーブル、パズル

FUJITSU

感動をさきどり。



FM TOWNSソフトコレクション海外編 7

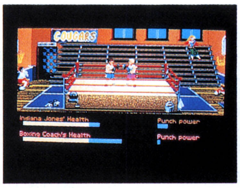
INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE
THE GRAPHIC ADVENTURE
「インディ・ジョーンズ/最後の聖戦」

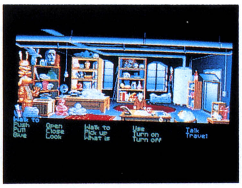
提供価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB、キーボード必要

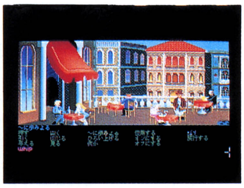
INDY
INDIANA JONES and the LAST CRUSADE

あのハラハラが、あのドキドキが、いま、FM TOWNSで甦る!!

ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存知同名映画のゲーム化。1938年のヨーロッパを舞台に、お馴染みインディが誘拐された父ヘンリーと失われた聖杯の行方を追ってベニス、ベルリン、トルコとヒトラー率いるナチス相手に大活躍するグラフィック・アクション・アドベンチャーゲーム。CD-ROMからは、インディのテーマ曲が聴けるぞ。


アクションシーンでは、ボタンを押して敵をノックダウン。


インディの書斎。過去の冒険で手に入れた秘宝がいっぱい。


ベニスのカフェテラス。父の助手をしていたエルザ博士と会見。

'90年代は
ハイパーメディア時代

富士通のパソコン FM TOWNS



モデル2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)
(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)
(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

FM TOWNS フリーウェアコレクション No.2

FM TOWNSで動作する200本のフリーウェア(パソコン愛好者が自作した開発ツールやゲームソフト等)をCD-ROM1枚で提供。
全国のFM TOWNSプラザおよび富士通プラザでの提供のほか、通信販売も実施致します。
■通信販売の申し込み方法〔郵便為替にて申込を受付、通信販売を致します〕
●口座番号：東京8-62076
●加入者名：株式会社ハイパーメディア 〒107 東京都港区元赤坂1-7-20 ☎(03)408-9661
●費用：2,369円〔本体価格2,300円＋消費税69円〕 ※通信欄に、送付先住所、氏名、数量を記入して下さい。

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032 大阪(06)359-1724/ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032

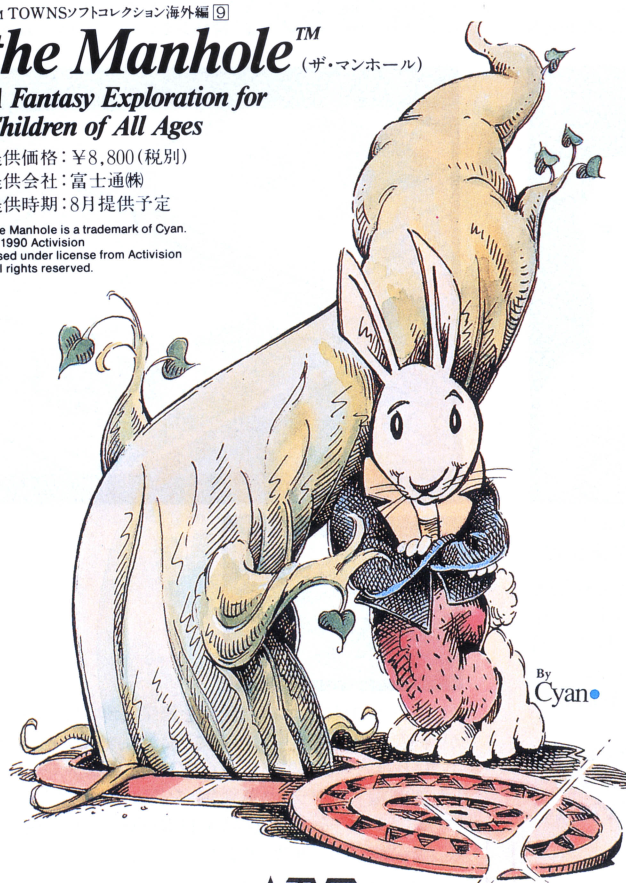
FM TOWNSの海外ソフト。

FM TOWNSソフトコレクション海外編 9

the Manhole™ (ザ・マンホール)

A Fantasy Exploration for Children of All Ages

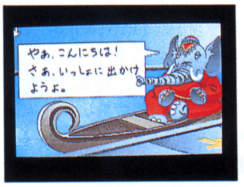
提供価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
提供時期：8月提供予定



ACTIVISION

FM TOWNSで、さあ、ファンタジーの旅へ出発だ。

華麗な映像と音楽がおりなす夢の国へ、ようこそ。
お子様といっしょに。あるいは、童心に帰って。かわいらしい絵本の世界が、FM TOWNSにお目見えです。楽しいファンタジーワールドへの案内役は、マンホールからのびた豆の木。例えばこれを下っていくと、その下にはまっ青な海が広がっていたり、今度はどんどん上っていくと、空中にきれいなお城がそびえ立っていたり…。気になるものが画面に現われたら、とにかくクリック。思いもよらない楽しいことが起こりそうです。ホットケーキを温めてくれるドラゴンやお茶をごちそうしてくれるウサギさんなど、マンホールの中の動物たちは、なかなか気のいい連中ばかり。不思議議の国のアリスになった気分で、さあ、マンホールの世界をどこまでも探検してみましょう。



CD-ROMだからできた600枚もの美しい画面が、楽しい音楽にのせて次々に展開。



ドラゴンの部屋では、TVやステレオをクリック。音楽が流れてきます。でも、ドラゴンのホットケーキには、ご用心、ご用心。

※画面は開発中のものです。

話題のソフトもぞくぞく登場！



FM TOWNSソフトコレクション海外編 8
Ultima® Trilogy™ I・II・III
(ウルティマ トリロジー)
不朽の名作！正統派ロールプレイングゲームを3本一括で提供！
提供価格：¥12,800(税別)
提供会社：富士通㈱
提供時期：近日提供



FM TOWNSソフトコレクション海外編 10
Zak Mackracken
(ザック マックラッケン)
ルーカスフィルムが贈る、新感覚のアクションアドベンチャーゲーム。
提供価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
提供時期：近日提供

発売中の海外ソフト	価格(税別)	発売中の海外ソフト	価格(税別)
FM TOWNSソフトコレクション海外編 1 PI'S SOLITAIRE ROYALE/ (ソリティアロイヤル) Tom Snyder's Puppy Love (トムスナイダーズパピーラブ)	¥5,800	FM TOWNSソフトコレクション海外編 4 HOMETOWN, U.S.A. (ホームタウンU.S.A.)	¥5,800
FM TOWNSソフトコレクション海外編 2 Dungeon Master (ダンジョンマスター)	¥8,800	FM TOWNSソフトコレクション海外編 5 TITAN (タイタン)	¥5,800
FM TOWNSソフトコレクション海外編 3 石道	¥6,800	FM TOWNSソフトコレクション海外編 6 Sim City (シム シティ)	¥8,800

不思議の国のFM TOWNSフェア 8/19(日)

あそびにおいでよ、FM TOWNSの不思議な世界。
『富士通Habitat』と話題の海外ソフト「The Manhole™」の不思議体験のチャンス。
(※詳細は、各FM TOWNSプラザにお問い合わせ下さい)

FM TOWNSプラザ秋葉原☎(03)251-2055、FM TOWNSプラザなんば☎(06)646-3173、FM TOWNSプラザ大須☎(052)251-7232

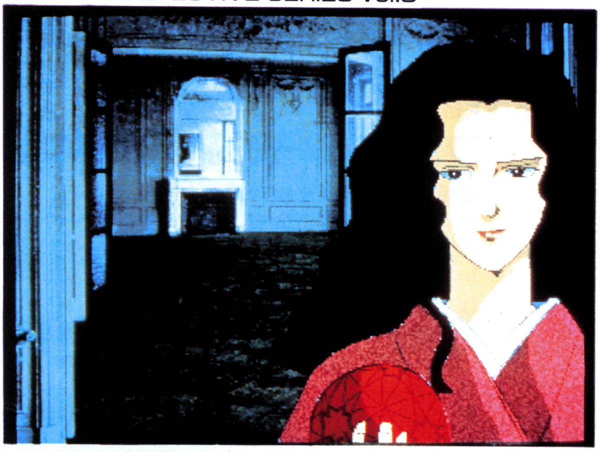
● 長野(0262)24-3831 ● 静岡(0542)52-8674 ● 浜松(0534)53-7106 ● 名古屋(052)261-5141 ● 京都(075)231-6610 ● 神戸(078)332-1247 ● 松江(0852)24-0334 ● 広島(082)211-1759
● 高松(0878)51-8125 ● 福岡(092)713-4392 ● 大分(0975)38-0616 ● 沖縄(0988)63-7248
現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

FUJITSU

最新!注目! FM TOWNSソフト情報

[AYA] いままでのアドベンチャーゲームとは、まったく違う。大好評「サイキック・ディテクティブ・シリーズ」第三弾、現わる。

PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3





いま、明かされる「AYA」の全貌。動く!しゃべる!超ドラマチックソフトの誕生だ。

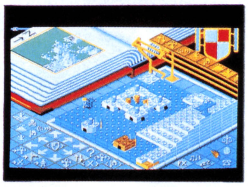
連続アニメーションを実現した噂のDAPS(ダップス:Datawest Active Picture System)を搭載。540MBのCD-ROMだからできた長時間連続アニメーションとステレオ音楽+ステレオ音声の同時並行再生を実現。

- ●1,700枚を超える動画を使い、テレビアニメのような動きを実現。
- ●登場人物の会話に、プロの声優7人を起用。リアルな演出で迫ります。
- ●オリジナル曲6曲も収録。

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:データウエスト㈱
※メモリ2MB必要

[ポピュラス] ヨーロッパを席巻した海外ソフト。「神様シミュレーションゲーム」いま、上陸!





このゲームの目的は、神の民族を繁栄に導くこと。そのために、あなた自信が神となり、天変地異を引き起こしながら、悪魔の民族を破滅に追い込まなければならないのだ。FM TOWNS版はこのベースシナリオの他にも、「西部劇編」や「フランス革命編」など6つの多彩なシナリオが入った"プロミスランド"を1枚に収録。CD-ROMでしか実現できない1,000枚ものマップをタップリ楽しめます。

提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:イマジニア㈱
※メモリ2MB必要



エイトレイクスG.C.

あの「遙かなるオーガスタ」に、待望のニューコース登場!!
提供価格:¥5,800(税別)
提供会社:㈱ティーアンド イーソフト
提供時期:9月提供予定
※メモリ2MB必要
※使用に当たっては、「遙かなるオーガスタ」が必要となります。



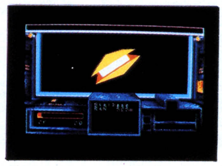
バブルボブル

ゲームセンターでお馴染みのアクションゲーム!
提供価格:¥9,800円(税別)
提供会社:㈲ビング
提供予定
※メモリ2MB必要



三国志II

ご存じKOEIブランドの歴史シミュレーションゲーム!
提供価格:¥16,800(税別)
提供会社:㈱光栄
※メモリ2MB必要



Space Rogue

ウルティマのオリジンからスペースRPG日本初公開!
提供価格:9,800円(税別)
提供会社:ウェーブトレイン

'90年代は ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS

モンスター・タイトル始動……

オリジナル・ビデオ・アニメ

ロードス島戦記



ジャケット原画より

古典音楽と現代音楽との融合。
アニメーション音楽の新世界を創造する環境音楽。

オリジナル・サウンドトラック・アルバム

音楽:萩田光男
歌:*sherry*

●

エンディングテーマ
「風のファンタジア」
詩・曲・伊藤薫 編曲:萩田光男

オープニングテーマ
(アデッソ エ フォルチュナ)
「Adèsso e Fortuna～炎と永遠～」
詩・曲:新居昭乃 編曲:萩田光男

他 BGM

CD:VICL-51 ¥3,000(税込)
結城信輝描き下ろしイラストCD

●

★予約特典:出渕裕描き下ろしB2ポスター

CD 8.21 ON SALE

主題歌CDシングル NOW ON SALE
「風のファンタジア」
c/w「Adèsso e Fortuna～炎と永遠～」
歌:*sherry*
CDS:VIDL-19 ¥930(税込)

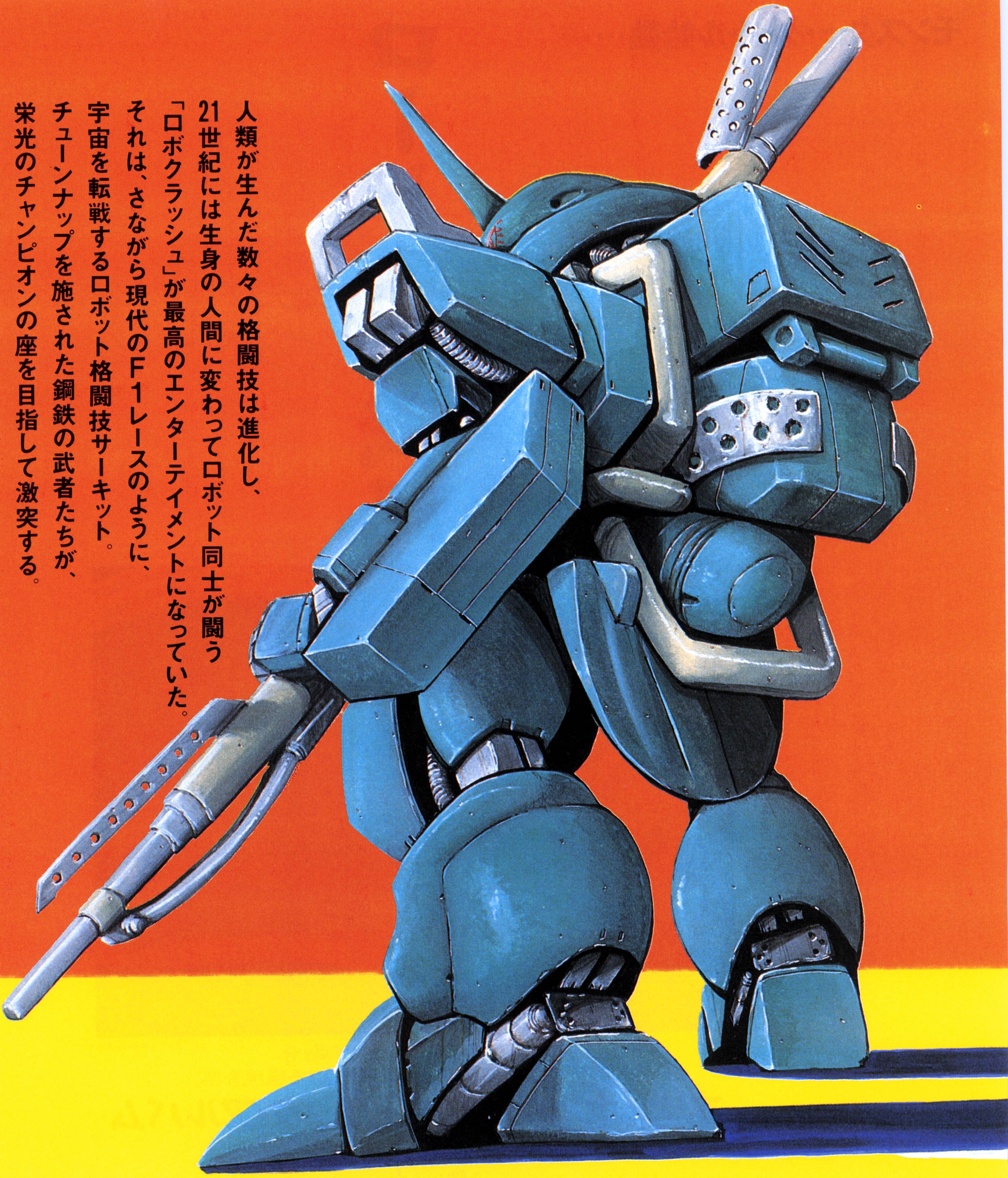
発売:ビクター音楽産業㈱ 販売:日本エイ・ブイ・シー㈱
〈問い合せ〉ビクター音楽産業㈱ 映像部 03-746-5630

Victor
JVC

オリジナル・ビデオ・アニメ「ロードス島戦記」全13巻●各巻¥4,800/30min●販売先:全国書店及び角川書店通信販売課(03-817-8535)

格闘技の未来。

人類が生んだ数々の格闘技は進化し、
21世紀には生身の人間に変わってロボット同士が闘う
「ロボクラッシュ」が最高のエンターテイメントになっていた。
それは、さながら現代のF1レースのように、
宇宙を転戦するロボット格闘技サーキット。
チューンナップを施された鋼鉄の武者たちが、
栄光のチャンピオンの座を目指して激突する。



PC-9800 シリーズオリジナル

ロボ クラッシュ
ROBO CRUSH

●PC-9800シリーズ ●開発中

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は・・・
テレフォンサービス専用電話 東京: 03-326-8710
福岡:092-752-2602

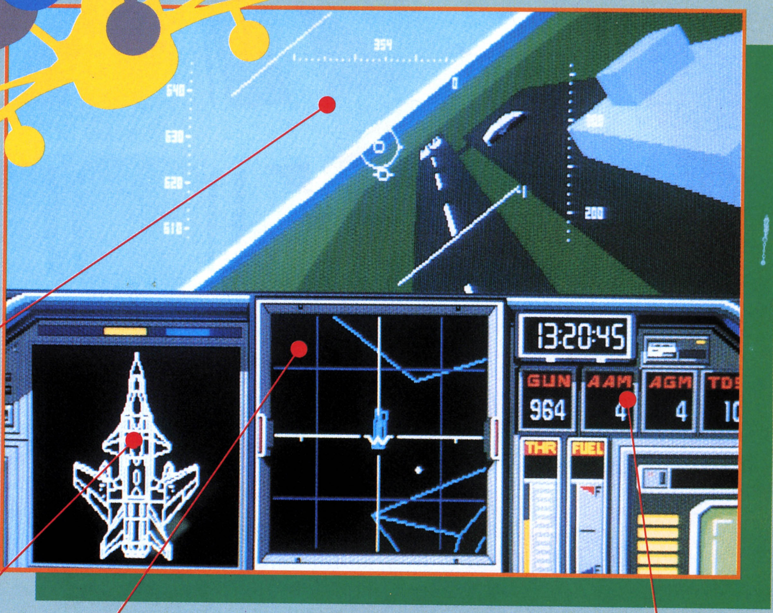
商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは・・・
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは・・・
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

ポリゴンサーフェス3Dのリアルな興奮が君を直撃。遊撃王II、X68000を翔ける。



AIR COMBAT
遊撃王II



速度・方位・高度・機体のピッチ角などを、実機そのままにリアルに表示するHUD（ヘッドアップディスプレイ）。ワイドな視界の中、迫力のドッグファイトが君の目の前に展開する。

自機ステータス表示スクリーン。敵の攻撃を受けて機体が破損した場合は、その箇所が赤色に変化。また、敵機をHUD内に捕らえると、自動的に敵機ステータスに。敵機を撃墜、もしくは逃したときには、もとの自機ステータスに切り替わる。

自機シンボルを中心に置いたフライト中の地形、および出現した敵機を表示するマップレーダー。自機の進行方向に合わせて地形データ側が回転するので、方向感覚もつかみやすく、敵機の追跡も容易だ。

武器表示ランプとエンジン関係の計器類ースロットルと燃料計を見やすく配置。武器の表示は、選択されているものが赤く、それ以外は暗くなる。スロットル（エンジン出力）は、%であらわされる。

8月24日
発売予定

■X68000シリーズ
■5"-2HD（2枚組）
●アナログRGB（31KHz対応）ディスプレイをお使いください。

[オプション機能]
●サイバースティック（「インテリジェントコントローラCZ-8NJ2」SHARP製）が使用できます。
※サイバースティック以外のジョイスティックおよびジョイパッド等は、使用できません。

価格 8,800円

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。（送料のみ切手でも可）
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2〜3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

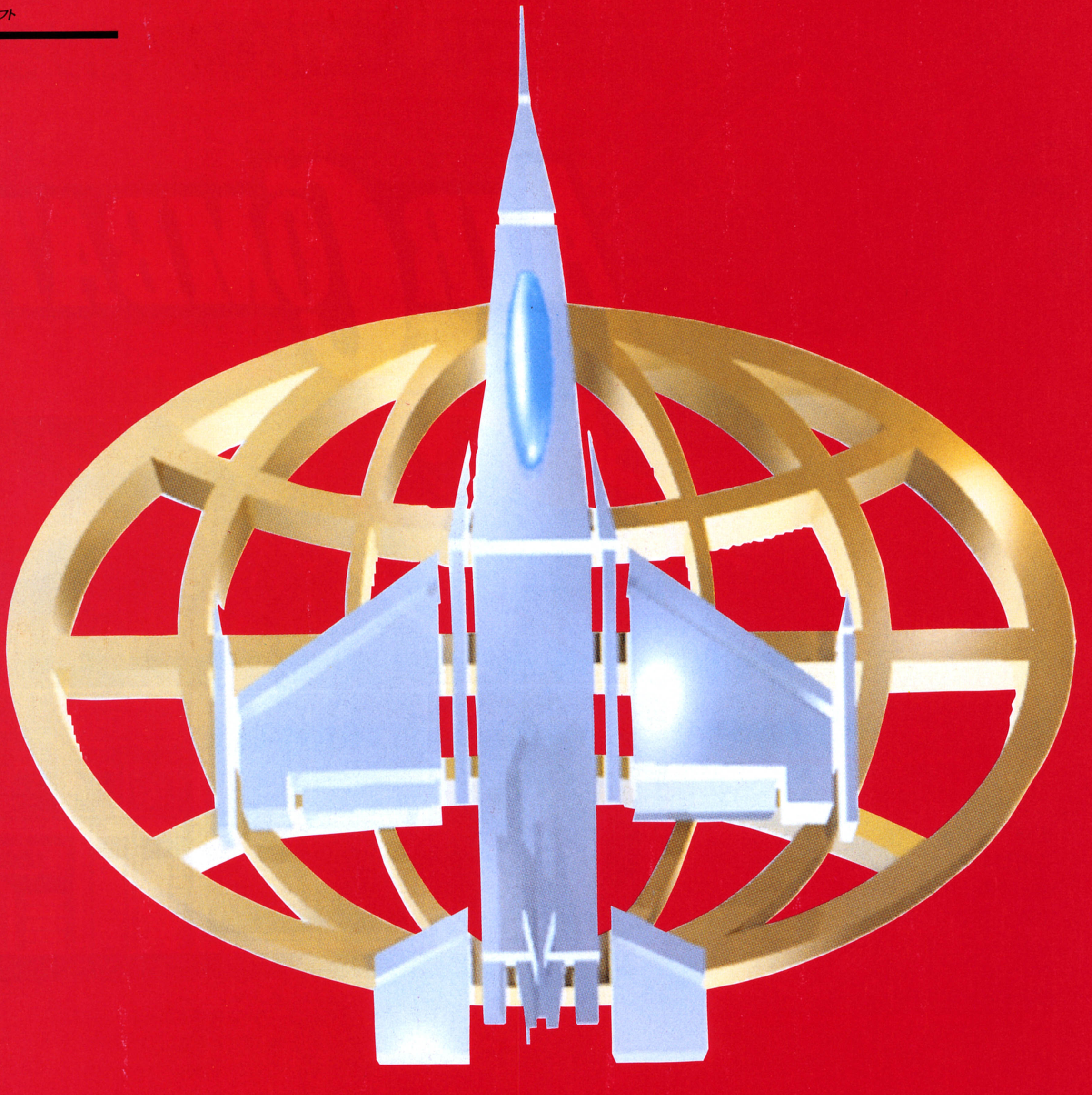
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

Strategic Confrontation

シミュレーション最前線。
システムソフト

栄光のエンブレム。



**This war simulation program is not only more detailed but faster and easier to use.
The latest and greatest simulation quality in our great strategy series.
Makes you feel like you're right there in the heat of battle commanding weapons and troops using your exceptional parsonal skills.
You will use the most advanced strategies to overcome and defeat your enemies.**

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京： 03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00（祝祭日を除く）

◎総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

大戦略Ⅲ'90 NINETY

シミュレーションゲームの尖端を走ってきた、大戦略シリーズ開発ノウハウのすべてをここに結集。画期的なシステムとスケールの大きさで、シリーズ最高峰に君臨する「大戦略Ⅲ'90」がついに完成。この戦いに勝利して、栄光のエンブレムをその手でつかめ。

- ■ PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
  PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX
  PC-98DO
- ■ 5"-2HD,3.5"-2HD（各3枚組）
- ●大戦略Ⅲ'90では別売のNEC製MS-DOSシステム（Ver3.10、またはVer3.30/A/B）が必要です。
- ●640KB以上のRAMが必要です。
- ●2ドライブ必要です。
- ●PC-9801/Uでは動作しません。
- ●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- ●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
- ●専用高解像度カラーディスプレイ(600×400ドット)をお使いください。
- ●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
- ●本製品はハードディスクには対応していません。

※MS-DOSは米国Microsoft社の商標です。
※画面は開発中のものです。

価格 9,800円 開発中



大戦略Ⅲパワーアップキット 開発中

君の「大戦略Ⅲ」を、「大戦略Ⅲ'90」にパワーアップ。コンピュータ側がより詳しい戦況を把握する、戦略思考ルーチンの導入。リアルタイムオペレーションによるゲーム進行スピードの大幅アップ。そして、複雑な命令体系を廃した、使いやすいコマンド操作など、「大戦略Ⅲ」で実現できなかった数々の点を改良した最新型。80年代から90年代へ、君の「大戦略Ⅲ」が生まれ変わる。

- ■ 5"-2HD,3.5"-2HD（各2枚組）
- ●大戦略Ⅲパワーアップキットは同一メディアの「大戦略Ⅲ」が必要です。
- ●大戦略Ⅲパワーアップキットでは別売のNEC製MS-DOSシステム（Ver3.10、またはVer3.30/A/B）が必要です。

価格 5,000円

「大戦略Ⅲ'90」発表会開催

今回、「大戦略Ⅲ'90」の発売にあたって、8月に下記の12店で「大戦略Ⅲ'90」発表会を行います。みなさんお気軽に御参加ください。

全会場 午後1時より開催

・中国地区
8/6(月) 広島 ダイイチパソコンシティ

・関西・中部地区
8/20(月) J＆P京都寺町店
8/21(火) J＆Pメディアランド
8/23(木) パソコンショップ コムロード
8/24(金) 星電社 三宮本店 本館6FC・SPACE

・関東地区
8/9(木) J＆P町田店
8/10(金) 秋葉原 ラジオ会館8F
8/11(土) J＆P渋谷店

・東北・北海道地区
8/16(木) 電巧堂 Dac仙台東口店
8/18(土) パソコンショップ ハドソン

・九州地区
8/26(日) ベスト電気 那覇店
8/27(月) ベスト電気 福岡本店

※詳しくはシステムソフト営業部まで。
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。（送料のみ切手でも可）
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2〜3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

総合カタログVol.4請求券
コンプティーク9月号
有効期限：1990年9月末

ラプラスの魔

ⓒ

ゴーストハンターシリーズ#1 ラプラスの魔

あの安田 均氏がパソコンゲームデビュー作として、

世に問うた本格ホラーRPG

安田 均 原作／小坂 明子 音楽

DIABLE DE LAPLACE

ゲームに熱くなるか、恐怖に寒くなるか

『ラプラスの魔』(ゴーストハンターI)は、ぼくにとって最初に取り組んだコンピュータ・ゲームということから非常に愛着がある。『ロードス島戦記』のコンピュータ・ゲームも、ある意味でここから派生したといってもいいだろう。 かなり手ごわいけれども、解けたときの満足感は格別のはずだ。コンピュータのホラーRPGはいまだ海外でも、それほど目だったものは現われていない。こうした分野が好きな人には"お薦め"だと思う。

では、そう遠くない時期に"ゴーストハンターII"でお会いしましょう。



安田 均



●角川書店(小説) ●コンプコミックス(コミックス) ●ビジネスアスキー(ゲームブック)

幽霊屋敷を舞台に、ゴーストハンターたちを待ち受ける恐怖のかずかず。おどろおどろしいモンスター、奇想天外な罠、奥深い謎解き、不気味なBGM、ゲームのすべてが恐ろしい。

■PC-8801SR
■PC-9801
■X1
■MSX2

標準価格7,800円


ファンタジーRPGのロングセラー
ロードス島戦記
灰色の魔女
原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕
大好評御礼!
PC-9801VM/UV
PC-88VA
MSX2/MSX2+
標準価格9,800円
パズルやタクティカルゲームのお楽しみパック
ロードス島戦記
福神漬(ふくじんづけ)
PC-9801VM/UV
PC-286/386
MSX2/MSX2+
標準価格3,800円
©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。
ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。その他の時間と土・日・祝日はまるまる、24時間録音もできるテープサービスです。
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

POPULOUS™



いよいよ、神が立ち上がる日。

絶賛発売中

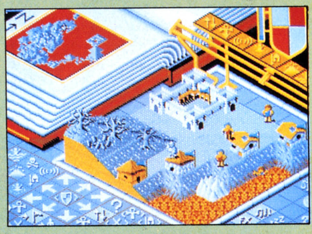
ついにTOWNS版のポピュラスが登場!!

価格12,800円(税抜)

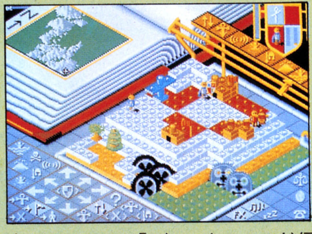
全能なる神となり悪魔と戦いながら、運命を施し人間たちを翻弄し地上世界の統一めざすリアルタイムシミュレーションがついにFM TOWNSに登場!! 壮大なゲーム展開。よみがえったAMIGAのすばらしいサウンド。さっそく神となって天地創造をはじめるときがきた——。

●話題の「プロミストランド」が同時に楽しめる。

FM TOWNS版にはシナリオディスク「プロミストランド」が組み込まれている。インディアンと騎兵隊が鬩(せめ)ぎ合う「西部劇編」、民衆が奮い起つ「フランス革命編」、武士と商人が戦う「江戸時代編」、コンピューターが成長する「ステーショナリーワールド編」、ブロックが増殖する「ブロックワールド編」、コミカルな異星人の戦い「シリーランド編」。ポピュラスに6つの新次元の伝説が始まる。



ポピュラス



プロミストランド「ブロックワールド編」

〈注意事項〉
●キーボードが必要です。
※Licensed from Electronic Arts/Original by Bullfrog/Japanese Version by Infinity

IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル13F
お問い合わせ——03(343)8911

ASCII
ASCII CORPORATION

WIZARDRY・V
HEART OF THE MAELSTROM

[ウィザードリィ・ファイブ ハート・オブ・ザ・メイルストローム]

ガー。私はNPCの1人ダック・オブ・スパークだ。今日はウィザードリィVのディスクから抜け出して来たぜ。

質問:NPCとは?

NPCは**N**ON **P**LAYER **C**HARACTER。(ノン・プレイヤー・キャラクター)の略で、あなたがキーボードから入力する言葉に対して色々な情報を提供するキャラクターだ。ガー。

質問:ウィザードリィVをプレイする上で何かアドバイスはありますか

ウィザードリィVの世界へようこそ。ウィザードリィVの冒険は、NPCとの取り引き・会話が重要なポイントになるんだ。おっとそうだ…NPCの連中はみんな一癖も二癖もあるから気をつけろよ。

質問: Way of Fighting? ガー。それは右の壁を捜してくれ。

質問: Place of Adventure? ガー。それは左の壁を捜してくれ。それではウィザードリィVのディスクの中でまた会おう。クワック!

見よ!ウィザードリィVの壮大な世界を

○広さの制限されていない迷宮に、新しいイベントやトラップの数々が満載。地中を捜すことでしか見つけることの出来ないアイテムの登場。

○NPCとの会話、取り引きによって大きく変わるシナリオ展開。

○猛獣の放たれたオリ、ベルトコンベアーにより移動する通路、プールの中など、大きく広がった冒険の舞台。

○モンスターの表示範囲を拡大し、ファミコン版で好評を博した末弥純氏をモンスターデザインに起用。



見よ!ウィザードリィVの戦いの世界を

○忍者、盗賊が奇襲攻撃することが出来るようになり、戦闘のバリエーションも多彩になった。

○射程を持った武器の登場により、パーティー全員が攻撃可能になった。

○空中浮揚、モンスター召喚呪文の登場により、呪文戦闘もパワーアップ。

Wizardry

ファンタジーRPGとして、より自由に、よりスケールの大きくなったウィザードリィVの世界を体験してください。



対応機種●PC-9801M VM VX RX RA(5-2HD)
PC-9801UV UX CV LV LS EX ES N(3.5-2HD)
PC-8801 mkII SR MR FR MH FH MA FA FE VA(5-2D)
※全機種漢字ROMが必要です。※PC-9801シリーズでは400ラインモニタが必要です。※旧PC-9801/Eでは動作しません。

※ウィザードリィVのプレイでは、シナリオ1のディスクは必要ありません。キャラクターは、新たに作ることも、シナリオ1〜3から転送することもできます。(2DD版のキャラクターディスクも読み込むことができます。)

絶賛発売中　定価12,800円 表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

Falcom

PACKAGE①

●手に持った感触は、重量は、強度は、デザイン・サイズは（お店の棚に置いた時に問題はないか、目立ち過ぎずかつ存在感はあるか）etc.

●塩化ビニール（0.2）24オンスボール芯使用、240×157×37（mm）成型見本作成点数12、型作成（色：リベロビニール、茶色）

PACKAGE②

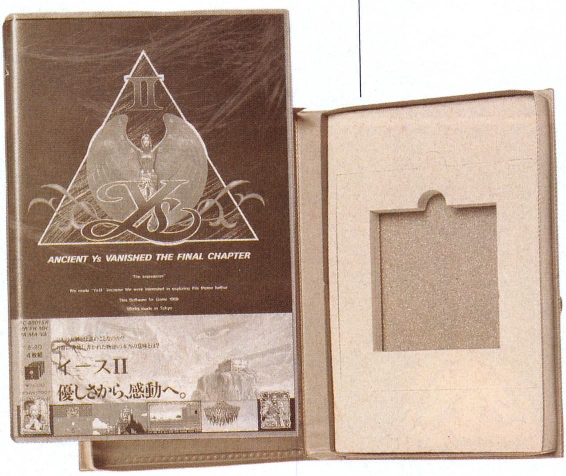
●DISKの数が多くてもサポートが完全か、リント（ゴミ）が発生しない素材か、出し入れがしやすいか、etc.

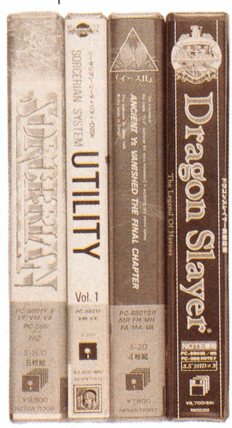
●ポリビー使用（型番SS215）
※コストが高い（約3倍）ので、他社製品には使用されてないようだ。成型見本作成点数4、型作成（色：グレー）

PACKAGE③

●店で場所を取り過ぎないか（価格にあったサイズか）温度変化に問題のない素材か、輸送の際強度に問題はないか、etc.

●塩化ビニール（0.2）24オンスボール芯使用、240×157×25（mm）成型見本作成点数5、型作成（色：リベロビニール、茶色）







LOGO

●YsII：コンピュータ製版処理による3点合成（女神部分＋Ys文字＋三角形）地紋（女性モデルの頭髪を使用、ライティング処理、髪の一部を染色）撮影（青山スタジオ）etc.



FLOPPY DISK

●マスターディスクのアクセスが非常に多い。耐性・品質の高い高級なものを使いたい、etc.

●マクセル社（maxell super RD）使用（コストが高い為、ゲームソフトでは普通使用しない）

FalcomO

ENVELOP①

- DISKの安全性は、印刷の発色性は、デザインが他の内容物とマッチするか、etc.
- DUPON社（米国）製、タイベック（型版1059B）オフセット印刷、ハトロン紙（カタツヤ晒クラフト86K）オフセット印刷

DISKSEAL & ENVELOP

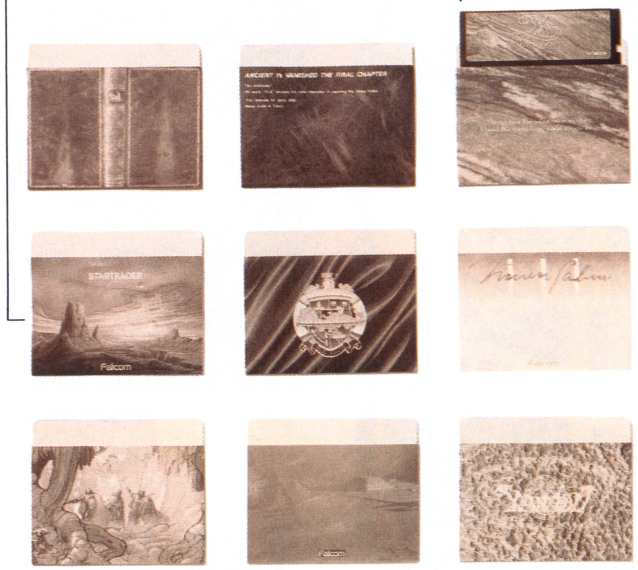
- エンベロープとディスクシールのデザインがマッチしているか、ロゴの重複等で見苦しくないか、etc.
- セッティング見本作成、カラーカンプ作成、素材チェック（デザイン処理によってP/P加工を考慮）

MANUAL①

- 絵本のようなマニュアルを作りたい。わかりやすい操作説明とは、文字の大きさは、イラストの質は、ページ数は適性か、etc.
- 上製本、表紙：晒クラフト（H版86.5K）本文：ニューエージ（110K）、20オンスボール芯、オフセット印刷、全４色、Ａ５仕上げ

MANUAL②

- 下敷きみたいなマニュアルにしたい。P/P加工より色ツヤのある加工方法はないか、etc.
- 封筒：晒クラフト、色彩：JIS明度７以上、本文：アートポスト（180K）表面プレスコート加工、オフセット印刷、全4色、型抜き（角丸）処理







DISKSEAL

- 枚数の多いDISKを明確に区別する工夫がされているか、使っているうちにハガしたり汚れたりしないか、etc.
- タックミラー強粘タイプ（型版：Ｓ－13）使用、カラーオフセット印刷、型抜き（ハーフカット）表面P/P加工、角丸処理

ENVELOP②

- 加工の際に問題はないか、袋を組み立てた場合絵柄がズレてデザインがおかしくならないか、etc.
- Ｂ４版下作成（解体図）イラスト合成サンプル作成、裏面ポジフィルム反転使用

MANUAL③

- 市販の絵本のような装丁にしたい。無地の部分をツヤ消しに、印刷部分だけツヤを出したい。etc.
- 上製本、角背みぞ付き、フローバックスタイル

CATALOG

- オシャレでセンスを感じさせるものにしたい。読みものとしてオモシロイものを作りたい。写真やイラスト、コミックと盛り沢山に本屋で売れるようなものを作りたい（ファルコムマガジン）。常に最新の情報（リフィルスタイル）、etc.
- カラーオフセット印刷、Ａ４版、Ｂ５変型版他、中トジ、リフィルタイプ、表面P/P加工、撮影（六本木スタジオ）他

riginative Quality


Falcom
The Legend Of Heroes
Fantasy Role Playing
Dragon Slayer
●PC-8801SR VAシリーズ版
●PC-9801UV以降シリーズ版
●PC-9801VM以降シリーズ版
●FM-TOWNS版
●PC-98NOTE/286NOTE-F版
シリーズ本家がゲームボーイで 8月12日登場!!
ドラゴン・スレイヤーI
これ(ドラスレ I)がなかったら、当然今のドラスレシリーズは存在しない。日本初のARPGがリメイクされてゲームボーイになった!
(発売 エポック社 3,090円)
I Ancient Ys Vanished
II Ancient Ys Vanished The Final Chapter
III Wanderers From Ys
雄大、壮大、極美、あらゆる賛辞を集めたイース。シリーズ化された大作イースは、ゲーム史に、今に、君臨し続ける。
今、RPGは優しさの時代へ…。
イースI
●PC-88SRシリーズ ●PC-98シリーズ
●X1-turboシリーズ●MSX2
●FM-7 77 NEW7 77AV専用
各7,800円
優しさから感動へ。
イースII
●PC-88SRシリーズ●PC-98シリーズ
●X1-turboシリーズ●MSX2
●FM-7 77 NEW7 77AV専用
各7,800円
かすかな風が吹いていた…。
(イースIII)
ワンダラー フロム・イース
●PC-88SRシリーズ ●PC-98シリーズ
●MSX2
●X68000
各8,700円
新発売
MSXユーザーのみなさん
お待たせしました。
MSX2 MSX2+版
VRAM128K
■3.5-2DD 5枚組/8,700円(税込)
■RAM64K・VRAM128K以上
■ジョイスティック対応
■FM PAC対応
■FM音源対応
◀MSX2ならではの美しいグラフィック
◀移動スピードも3段階に調節できる
「パーフェクト・コレクション
ドラゴン・スレイヤー」
2枚組
CD
ドラスレの全18曲を完全収録したオリジナル・サントラ・バージョンと米光 亮氏の大好評アレンジ・バージョンの豪華2枚組。
(発売/キングレコード/3,800円・税込)
海外でも大好評ドラスレシリーズ
■NES版 ドラスレIV~ドラスレファミリー~
「LEGACY OF THE WIZARD」
ドラスレファミリーがリアル(?)になってアメリカで大ヒット!
(発売/ブローダーバンド)
■NES版 ザナドゥ 「FAXANADU」
ファミコン版ザナドゥだから「ファザナドゥ」と名づけられた作品
(発売/NINTENDO USA)
新発売
もうすぐ観れる!
もうすぐ会える!
話題騒然のビデオO・V・A「イース」
第3巻「トバの章」
9月発売
(発売 キングレコード 4,500円 VHSのみ HiFiステレオ 30分)
グラフィック・スタッフ大募集
社員募集
絵を描く仕事がしたい!ゲームのキャラクターを作りたい!そんな人を募集してます。応募はカンタン、一度自分の作品を送ってみよう。
〒190 東京都立川市柴崎2-1-4 トミオービル
日本ファルコム(株) TEL0425-27-0555まで
新発売
ソーサリアンワールドのすべてがここにラインナップ!
SELECTED SORCERIAN 5
遂に完結!ソーサリアン異色のパロディも登場!
NEW ドラゴンモード収録
■セレクテッド・ソーサリアン1~4も好評発売中!
●プレゼント●●●●●●●●●
ディスクシールもれなくプレゼント!シリーズ1~5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ!
(発売/ブラザー工業/各2,900円)
NEWシナリオVol.2
「ギルガメッシュ
ソーサリアン」
Gilgamesh Sorcerian
▲5本のシナリオを順番に解き遊んで行った先は……。ストーリーの深みバツグンのこの作品は今までとひと味違う!
NEW SCENARIO Vol.1
(発売 ブラザー工業 各3,500円)
SORCERIAN
「ソーサリアン・シリーズのすべての原点はここにある!」
ソーサリアンシステムの真髄、変わりつづける、広がりつづける、ソーサリアンの世界。
UTILITY 1
SCENARIO
SCENARIO
SCENARIO
●PC-88SRシリーズ●PC-98F/VM/VX●PC-98U/UV/UM●X1-turboシリーズ
●PC-88VA専用 ※本体・各9,800円 ※ユーティリィティ、追加シナリオ・各3,800円
ソーサリアン完全解答集?遂に登場!
ファルコム・マガジン
発売された全てのシナリオ(53本)を徹底ガイド!
FALCOM MAGAZINE
その他、ファルコム情報が満載だ!(発売 日本ソフトバンク)
IBM-PC版
「SORCERIAN」
完全移植版が売れてるって聞くとと〜っても幸せな気持ちになる?
◀メッセージが英語だと、いかにもそれっぽくて良いネ。
▲マニュアルは日本版を完全翻訳、ここまでくると、ちょっとうれしい。
(発売/シェラオンライン)
MEGA DRIVE 版ソーサリアン
セガのオリジナルシナリオが10本!
シナリオの完成度メガドラならではの美しいグラフィックとスピード!これは秀作だ!
(発売 セガ・エンタープライゼズ 7,000円)
新情報
PCエンジンCD-ROM版ソーサリアン
開発順調!91年初頭発売予定
(発売/ビクター音楽産業)
ファルコム最新情報発信基地
ファルコムショップ
名古屋店
OPEN!
〒460 名古屋市中区
大須3-46-5
パソコンショップ
コムロード内
Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

〜イース・ファンに捧ぐ〜

究極のアレンジ・サウンド大全集は、こんなスグレモノだ！



8月5日発売！

DISK 1

SPECIAL ARRANGE VERSION

1. FEENA（タイトル）
2. FOUNTAIN OF LOVE（町）
3. THE SYONIN（鉱1）
4. TEARS OF SYLPH（鉱2）
5. FIRST STEP TOWARDS WARS（草原）
6. PALACE（神殿1）
7. HOLDERS OF POWER（デカキャラ1）
8. PALACE OF DESTRUCTION（神殿2）
9. BEAT OF THE TERROR（廃坑）
10. TOWER OF THE SHADOW OF DEATH（塔）
11. THE LAST MOMENT OF THE DARK（塔の最上階）
12. FINAL BATTLE（デカキャラ2）
13. REST IN PEACE（最後の戦いの後）
14. THE MORNING GROW（エンディング1）
15. SEE YOU AGAIN（エンディング2）

編曲 米光 亮

DISK 2

VOCAL VERSION
1. ALONE BATTLE（YS II SUBTERRANEAN CANAL より）
   作詞：AZUSA 編曲：神林 早人 VO.渡辺 直樹
   Key：神林 早人 Dr：長谷部 徹 Ba：松原 秀樹
   G：高村 周作

SUPER ARRANGE VERSION
2. FEENA
3. RUINS OF MOONDORIA
   編曲：林 有三 Key：林 有三 Dr：石川 雅春
   Sax：小池 修 G：梶原 順

NEW AGE MUSIC VERSION
4. バロック・インテリジェンス（YS YEARS OF SYLPH より）
5. サティを聴いたあとで（YS FEENA より）
6. ティータイムの午後（YS II SO MUCH FOR TODAY より）
   編曲：藤澤 道雄 演奏：M.FUJISAWA & SCORE SET

VOCAL VERSION
7. ENDLESS HISTORY（YS THE MORNING GROW より）
   作詞：安藤 芳彦 編曲：新川 博 VO：南 翔子
   Dr：青山 純 Ba：伊藤 広規 G：土方 隆之

J. D. K. BAND ARRANGE VERSION
8. PALACE OF DESTRUCTION
9. TOWER OF THE SHADOW OF DEATH
   編曲：岸本 友彦 演奏：J. D. K. BAND



●初回プレスのみカラーピクチャーディスクです。

PERFECT COLLECTION YS
CD2枚組／3,800円（税込）



9月5日発売！

DISK 1

SPECIAL ARRANGE VERSION

1. TO MAKE THE END OF BATTLE（タイトル）
2. LILIA（リリア）
3. TOO FULL WITH LOVE（ランスの村）
4. APATHETIC STORY（家1）
5. MAY I HELP YOU ?（ショップ）
6. FEEL BLUE（家2）
7. RUINS OF MOONDORIA（ムーンドリアの廃墟）
8. NOBLE DISTRICT OF TOAL（トールの貴族）
9. REST IN PEACE（貴族のほこら）
10. CAVERN OF RASTEENIE（ラスティーニの廃坑）
11. PROTECTERS（デカキャラ）
12. ICE RIDGE OF NOLTIA（ノルティアの氷壁）
13. INSIDE OF THE ICE WALL（氷壁の裏側）
14. MOAT OF BURNEDBLESS（バーンドブレスの溶岩）
15. THNDER PEOPLE（ラミアの村）
16. PALACE OF SALMON（サルモンの神殿）
17. SUBTERRANEAN CANEL（神殿の地下水路）
18. COMPANILE OF LANE（神殿の鐘楼堂）
20. DON' T GO SO SMOOTHLY !（中枢の部屋）
21. FEENA（中枢の部屋）
22. TERMINATION（本ボス ダーム）
23. A STILL TIME（エンディング1）
24. STAY WITH ME FOREVER（エンディング2）
25. SO MUCH FOR TODAY（ゲーム・オーバー）

DISK 2

VOCAL VERSION
1. SO MUCH FOR TODAY
   ALL INSTRUMENTAL：渡辺 直樹

SUPER ARRANGE VERSION
2. FIRST STEP TOWERDS WARS
3. THE THEME OF CHESTER
   編曲：林 有三 Key：林 有三 Dr：石川 雅春
   Sax：小池 修 G：梶原 順

NEW AGE MUSIC VERSION
4. アコースティック・エレガンス（YS PALACE より）
5. スタンダードを聴いたあとで（YS II REST IN PEACE より）
6. イースト・コーストの夏（YS II LILIA より）
   編曲：藤澤 道雄 演奏：M.FUJISAWA & SCORE SET

VOCAL VERSION
7. SMILE AGAIN（YS SEE YOU AGAIN より）
   作詞：安藤 芳彦 編曲：新川 博 VO：南 翔子
   Key：新川 博 Dr：青山 純 Ba：伊藤 広規
   G：土方 隆之

J. D. K. BAND ARRANGE VERSION
8. MOAT OF BURNEDBLESS
   〜 RUINS OF MOONDORIA
9. TOO FULL WITH LOVE
   編曲：岸本 友彦 演奏：J. D. K. BAND



●初回プレスのみカラーピクチャーディスクです。

PERFECT COLLECTION YSⅡ
CD2枚組／3,800円（税込）



ミス・リリア・デビューアルバム

杉本理恵 4曲入り ¥1,800（税込）

●曲名

①夕暮れて書いたLove Letter
②夏の海からきたBoy（YsⅡランスの村より）
③月に愛された少女（YsⅡリリアより）
④GOOD BYE



■初回プレゼントト "リリア"特製ステッカー。リリアのシールを、はがすと理恵ちゃんのシールに変身してしまうというステッカー!!

■テレカプレゼント 商品に入っているアンケートにお答えいただいた方3,000名様に抽選で特製〈杉本理恵オリジナルテレカ〉をさしあげます。

話題のミュージシャン、アレンジャーが今回も多数参加！
これはもう「ファルコム・スペシャル・BOX・イース版」だ！



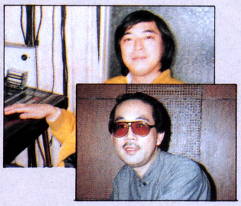
「ミュージック・フロム・イース」CD-ROM版「イースⅠ・Ⅱ」の名アレンジャー米光氏が今回も聴かせる！さらにメジャーなプロデューサー新川博氏アレンジによるボーカル・バージョンが光る！

■新川　博プロフィール■　「君たちキウイ・パパイヤ・マンゴーだね」、「デカメロン伝説」など多くのヒット曲をアレンジ。プロデューサーで活躍中。

角松敏生のメンバーで活躍した、林有三氏を迎え、最高のボーカルバージョン、スーパーアレンジバージョンが完成した。



■林　有三プロフィール■　1982年より角松敏生バンドに参加。曲・編曲活動を本格的に開始し、幅広い分野に作品を提供している。



ファルコム・レーベルのお家芸ともいえる新ジャンルに挑戦！今回はアカペラとニューエイジ・ミュージックがしびれます。

■神林　早人プロフィール■　館ひろしのシングル、アルバムの編曲を初め多数のアーティストの作品に参加している。

■藤澤　道雄プロフィール■　作曲家として多くの賞を受賞。映画音楽「四季・奈津子」などを編曲、「ドラえもんの絵かき歌」など多種多彩に活躍中！



J・D・Kバンド今回の目玉はなんといっても、「JDKバンド女性VOCAL誕生！」斉川ルミちゃん（リリア・オーディションに出場していたのを覚えているかな?弱冠17才!!）そのルミちゃんが2曲を熱唱。これからもLIVEやアレンジで活躍しますので、皆さんかわいがって下さい。

予告 「J・D・Kバンド・ファースト・ソロアルバム」11月発売予定！

CROSS MEDIA SOFT

これが進化した麻雀ソフト!

麻雀ソフトの決定版登場!プレイすればするほど個性をもったプレイヤーに成長する自己成長型サンプリング機能と、より強化された推論型人工知能の搭載で限りなく実戦麻雀に近づいた。リアルな4人囲みと見やすい麻雀牌、迫力ある効果音などの採用が麻雀ソフトの金字塔の地位を不動のものにする。

雀豪2 強知能版



画面写真はX-68版の開発画面です





8月24日発売 ■ X-68000 好評発売中 ■ PC-9801シリーズ 各¥9,800〈税抜〉

PC-98NOTE専用版も発売!

雀豪NOTE

8月24日発売 ■ NEC PC-98NOTE, SX ■ EPSON PC-286NOTE, BOOK 各¥7,800〈税抜〉

帝王(ジャック・ニクラウス)がご一緒します!

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフト。

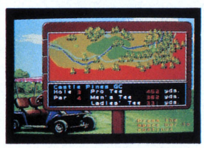
ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

収録コース ■ ジャック・ニクラウス特選18ホール ■ キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■ デザート・マウンテン18ホール

画面写真はPC-98版です

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI
© 1988, 1989 Accolade, Inc.
© 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.





絶賛発売中 ■ MSX2 ■ PC-8801SR以降 ■ PC-9801シリーズ ■ X-68000 全てディスク版 各¥8,800〈税抜〉

コース・データ集も発売中!
- ■ コースデータ集 Vol.1 '89三大メジャー大会開催コース編 収録コース ■ オーク・ヒル(全米オープン) ■ ロイヤル・ツルーン(全英オープン) ■ ケンパー・レイクス(全米プロ)計54ホール
- ■ コースデータ集 Vol.2 インターナショナル編 収録コース ■ オーストラリアンGC(豪) ■ セント・クリークGC(日) ■ セント・メリオンGC(英)計54ホール ■ PC-98シリーズ ■ X-68000 各¥4,800〈税抜〉

これ以上は望めない!

音楽ソフトの極上品、機能別に次々発売中!

ミュージアム4・データ MUSIUM4 DATA

サウンドボード、MIDI音源対応で次々発売

好評発売中……VOL.1
- ●各ジャンルにわたって全20曲

主な収録曲:ドリーム・ラッシュ/FUNK FUJIYAMA/エリー・マイ・ラブ/麦畑/リゾ・ラバ他 ■〈MIDI対応・サウンドボード対応〉各¥4,800〈税抜〉

好評発売中……VOL.2/見逃してくれよ!
- ●'80年代ヒット曲および最新ヒット全20曲

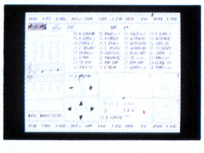
主な収録曲:ダンシング・オールナイト/ルビーの指環/セーラー服と機関銃/恋におちて/あいにきて・I・NEED・YOU!他

好評発売中……VOL.3/サザンオールスターズ集
- ●サザンオールスターズの桑田佳祐の代表曲全20曲

VOL.2, VOL.3はMIDI/サウンドボード対応を2枚組にて発売

■各¥5,800〈税抜〉

■「MUSIUM 4」ファミリー対応機種
- ■ PC-9801VMシリーズ(5"2HD)
- ■ PC-9801UVシリーズ(3.5"2HD)


ミュージアム4・システム MUSIUM4 SYSTEM

MIDI音源、NECサウンド・ボード対応、楽譜編集演奏ソフト
- ●NECサウンドボード(FM音源、PSG)、MIDI音源対応楽譜編集ソフト。
- ●1トラック8音、最大16トラックの和音入力が可能。
- ●入力作業はフル・マウス対応で楽々簡単。

■好評発売中 ¥12,800〈税抜〉

ミュージアム4・サウンド MUSIUM4 SOUND

MUSIUM4 SYSTEM対応音色作成ソフト
- ●サウンドボード(PC-9801-K26)に内蔵されているFM音源(3ch)、PSG(3ch)の音色を作成するためのソフトです。 ●フルマウス対応で操作は簡単。
- ●和音発声機能、イメージ音色作成機能等、便利な機能を搭載。

■好評発売中 ¥7,800〈税抜〉

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業(株)〈通信販売係〉


KONAMI
目指すは、ただ一つッ！
信玄が首！











■3Dタッチの美しいグラフィックで描かれる多くのエピソード、イベントにより『天と地と』のストーリーを楽しむことも可能。

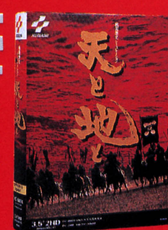
■400名の武将が登場し、兵力は各武将の禄高に対応。最大24人までの武将からなる軍団単位で移動・戦闘をするシステム。

■軍事のほかに、内政・外交・軍備もシミュレート。

■軍事は戦略行動と戦術行動があり、戦術行動(合戦)は「野戦」「城攻め」「砦攻め」の3種類。

※謎を解くお守り「毘沙門天宝珠之袋」付。

好評発売中



PC-9801シリーズ
(VM2、UV2以降)
●5"2HD ●3.5"2HD
各2枚組
12,800円(税別)

〈要メインRAM640KB、FM音源・バスマウス対応、要400ラインモニター〉

●PC-8801シリーズ、MSX2.2+開発進行中。

週刊テレホンサービス実施都市
【北海道】札幌011(241)4900
【東北】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【関東】東京03(262)9110 【北陸】新潟025(229)1141
【関西】大阪06(334)0399 【四国】松山0899(33)3399
【九州】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号


GAME ARTS
HARAKIRI
ハラキリ
好評発売中
PC-88SRシリーズ(4枚組)
標準価格8,700円(税別)
●2ドライブ専用
●サウンドボードII,FM音源対応
●ジョイスティック対応
●デモのみアナログモニタ専用
●操作が簡単
●新ルール導入，疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
●19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
●忍者による情報工作で敵をかく乱できる
●４人で遊べるマルチモード機能搭載
●未知の敵，第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される
*登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです．
実際の人物・団体名・地名とは一切関わりがありません．

プロ野球

ファミリースタジアム

ペナントレース版

90年度

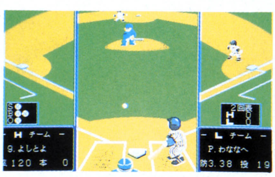
FM-TOWNS専用　標準価格7,800円(税別)

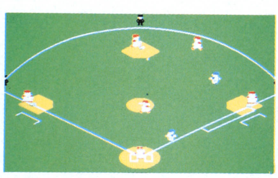
- ジョイパッド専用
- ユーザーディスク用に3.5"-2HDディスクが1枚必要です.

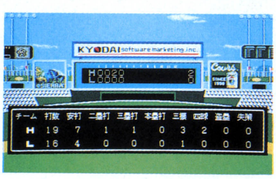


- 登場する球団は16球団
- 戦えるコンピュータ　モードは3段階.　好きな思考ルーチンが選べる.
- オリジナルルールや,追加機能も充実.たとえばエディット機能で自分だけの夢の球団を作ることもできる.
- FM-TOWNSの機能を最大に活用.スピーディなゲーム展開が楽しめる.もちろん目をみはるグラフィックスや最新の"サウンドドライバー"による臨場感あふれるサウンドも見逃せないぞ!

©株式会社　ナムコ









※画面は開発中のものです.

日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん

好評発売中

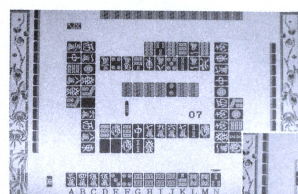
NOTE版　標準価格9,800円(税別)
(3.5"-2HD)

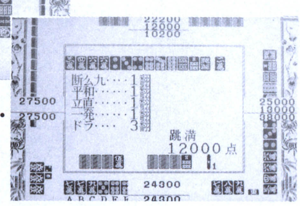
- PC-9801LS/LX/LV/NOTE
- PC-286L/LS/NOTE F
- PC-386LS

PC-9801シリーズ　標準価格9,800円(税別)

- 5"-2HD　　5"-2DD(通販のみ)
- 3.5"-2HD　　3.5"-2DD(通販のみ)

- コンピュータ麻雀初!
  日本プロ麻雀連盟認定ソフト.
- 競技麻雀・一般麻雀の両方がプレイできる.
- 対戦相手は,27人の個性豊かな雀士.
- 半荘終了ごとに自分の打ち方をグラフでチェックできる.
- 級位認定機能・雀力判定機能付き.
- 昭和63年度,プロテスト問題集付き.





● NOTE版の画面です.



GAME ARTS

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL:03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送! 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後,ゲーム アーツまで電話でお知らせください.入金確認後,ただちに宅急便でお送りします.また現金書留もご利用いただけます.(氏名には必ずフリガナをお書きください.また送料は無料です.)　住友銀行池袋支店 普通口座1102614


SPACE WAR
銀河英


SIMULATION
伝説II



PC-9801シリーズ(Vシリー


この夏、RPG超大作2タイトル、連続発売!!
20年後、
スカンドール島
ペンドラゴン…
いま再び、
新たな戦いの予感がする。
THE BIRTH OF HEROES
PHANTASIE IV
ファンタジーIV
英雄の血脈
© 1990 Winston Douglas Wood.
© 1988 MEDIAGENIC, INC.
QUARTERSTAFF
THE TOMB OF SETMOTH
こんなにロールプレイングゲーム、
やったこと……ない。
コンピュータRPGが、また一歩テーブルトークに近づいた
クォータースタッフ
ズ以降）近日発売！
各ショップにて予約受付中
¥9,800（消費税別）


なれるか賞金王。
賞金・副賞総額
1,500万円
JAPAN
GAME SOFT
CONTEST
募集中!

RIGHT STAFF
株式会社 ライトスタッフ

日本初の本格的なゲームソフトコンテストの募集が開始された。あの『ラストハルマゲドン』、『BURAI』、『エメラルドドラゴン』などのスーパーヒット作品でゲームソフトの世界を次々と塗りかえてきた飯島健男とそのスタッフ。彼らが結集して設立したライトスタッフが、次世代のゲームソフトを創造する若い才能を全面的にバックアップします。賞金・副賞総額1,500万円。最終締切1991年1月16日。エンターテイメントとアミューズメントの乱舞がもう始まっている。

応　募　要　項

年齢、性別、プロ・アマ、グループを問わず応募できます。
(主催・協賛名社の従業員とその家族は除く)
応募作品は返却しません。応募作品は未発表、オリジナルのもので、ジャンルは問いません。(アダルトは不可)二重投稿及び他人の作品の全部または一部を流用したものは不可。一人何作品でも応募可。(受賞作品は一人一作品) 入賞作品の著作権は㈱ライトスタッフに帰属。

■**応募方法**

1プログラム部門
未発表のオリジナルプログラム。完成させたゲームを、ディスクで応募。タイトル、使用パソコンのメーカー・機種名、使用ツール、記録したメディアの種類とロード方法、実行方法、遊び方など詳しい説明書を同封。

2シナリオ部門
未発表のオリジナルゲームのシナリオ。ゲームシステムやストーリーなど、ゲームを構成する要素ができるだけ具体的に書かれたもの。表紙にタイトル名と800字程度のシナリオの概略を同封。

3グラフィック部門
ゲームの世界をアートとして(ゲームキャラクター、背景美術など) 表現したオリジナル作品。(既存キャラクターは一切不可) フロッピィディスクで応募。

■応募作品には必ず郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学校名)、電話番号を明記。(20歳未満の方は保護者自筆の住所、氏名、電話番号を明記した承諾書を同封)

■**応募締切**／'91年1月16日 (消印有効)
＊各部門とも国内販売のコンピュータゲームマシン全機種か対象。

■**審査員**(敬称略、順不同)
青島美幸(放送作家、タレント)　黒田幸弘(ゲームデザイナー)
ラッシャー木村(プロレスラー)　飯島健男(審査員長、ゲームデザイナー)他

賞　金　・　副　賞

■**グランプリ**(全ジャンルを対象)　**大賞**1本…500万円
■**ゲーム大賞**(プログラム部門)
大賞1本…100万円　**入賞**10本…25万円　**佳作**20本…5万円
■**シナリオ大賞**(シナリオ部門)
大賞1本…50万円　**入賞**5本…10万円　**佳作**10本…3万円
■**グラフィック大賞**(グラフィック部門)
大賞1本…10万円　**入賞**5本…3万円　**佳作**10本…1万円
■**審査員賞**(全ジャンルを対象)　**入賞**1本…50万円
■**メーカー賞**(プログラム部門)　**入賞**(タイアップメーカー)…各社50万円
＊入賞作品はライトスタッフより発売され、当社規定のロイヤリティか受賞者に与えられます。

同時募集／ミス・ソフトクィーン

健康な14～20才の女性。自・他薦は問いません。
■本人の履歴書に郵便番号、住所、氏名、年令、職業(学校名)、電話番号、特技を記入のうえ、写真(上半身、全身各1点ずつ) 同封。
■**応募締切**／'90年10月31日 (消印有効)
■**グランプリ**1名…100万円　**準グランプリ**3名…10万円
＊ミス・ソフトクィーンには本ソフトコンテストのイメーシカールとして今後1年間事務局主催の各種イベントに参加していただく他、主演のゲームソフトを制作するなど、様々な展開を計画しています。

同時募集／㈱ライトスタッフコーポレート・イメージマーク

どなたでも応募できます。
紙に描いたもの、フロッピィディスク、出力したものなど問いません。
使用色は自由。
■郵便番号、住所、氏名、年令、職業(学校名)、電話番号を明記。
■**応募締切**／'91年1月16日 (消印有効)
■**グランプリ**1名…50万円

応　募　先

〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202 ㈱ライトスタッフ内 日本ゲームソフトコンテスト事務局各係 (ゲームソフト係、ミス・ソフトクィーン係、コーポレートイメージマーク係) まで郵送。
TEL 03(360)8717　Fax 03(362)1065
＊持ち込みは認めませんので必ず郵送で応募のこと。
＊選考課程での電話による問い合わせは一切できません。
＊入賞者には直接通知いたします。

ユーザーサポート☎03(5389)0016
(テレホンサービス／ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)

第1回 日本ゲームソフトコンテスト


「真実（リアル）」という名の「伝説」。
「伝説」という名の「真実（リアル）」。
［サーク］
XI
Rising of The Re
マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
INFORMATION DIAL ☎(0593)53-3611

...dmoon

［Xak II］［サーク］

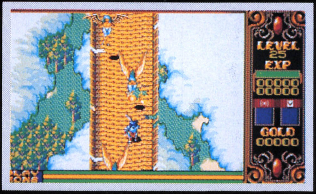
© 1989 MICRO CABIN

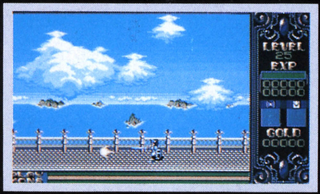
Xak™

これは、たった1つしかない真実（リアル）である。 伝説（ストーリー）も構成（システム）も、そして映像（グラフィック）も…。

まだ、神々が世界を統べていた時代、世界はただ一つであった。そこには様々な種族が栄え、
神の絶大な力と尊大な包容力の下に平和な日々を送っていた。
しかし、その繁栄にも限りはあったのか、神々の力は徐々に弱まり、
それに代わって別の邪悪な力を持つ種族が、勢力を延ばしてきた。妖魔である。
妖魔は邪悪な力で“世界”を“歴史”を、そして“運命”を手にしようとしていた。
世界の終りは近いかに見えた。だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、
さらに二度とこのようなことのないように世界を3つに分けた。
それが、「人間界サーク」「妖魔界ゼキシス」「妖精界オーシャニティ」であった。
時は流れ、聖暦756年。幾度かの危機を乗り越えて、サークの封印は守られていた。
だが、今ついにその封印が、伝説と共に打ち砕かれようとしている。
Rising of the Redmoon 時は来たれり。

Produce & Scenario write／加藤　雅史
Propose & Graphics／柳島　秀行
Graphics／青木　文秀
Programming／三曽田　明●山田　浩司●永井　勝也
Sound／新田　忠弘●笹井りゅうじ
Image Illustration／菊池　通隆





異境ジパングを舞台に繰り広げられる

活動劇画超大作（オリジナルアニメ）――映像的電子蓄音盤（おりじなるさうんどとらっく）



オリジナル・ビデオ・アニメ

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

•自来也おぼろ変•

映像的電子蓄音盤（おりじなるさうんどとらっく）

あの田中公平氏(トップをねらえ!)が音楽を担当し、なんと原作の広井王子氏(魔神英雄伝ワタル)が主題歌&挿入歌を作詩。

主題歌「FAR EAST OF EDEN」
作詩:広井王子　作曲:田中公平　編曲:岩崎文紀

歌:GALLOP（ギャロップ）
(伊倉一恵、神代知衣、坂本千夏)



挿入歌「天外魔境ZIRIA」
作詩:広井王子　作曲:岩崎文紀　編曲:岩崎文紀

歌:岩田光央

他BGM　音楽:田中公平

CD:VICL-54 ¥3,000(税込)　辻野寅次郎描き下ろしジャケット

OVA
天外魔境
自来也おぼろ変　下之巻
8/24発売!!
(TAK-025)
上の巻(TAK-024)好評発売中
各¥4,800(税別) 50分
㈱タカラビデオ事業部
TEL 03-546-1915

発売:ビクター音楽産業㈱　販売:日本エイ・ブイ・シー㈱　(お問い合わせ先)ビクター音楽産業株式会社 映像部 ☎03-746-5630

Victor
JVC

X68000

neXt
RPG・ACT・SLG. 最強のラインナップで次世代体験……neXt!

X68000の威力。「幻獣鬼」が今発揮する。

UNDEADLINE

幻獣鬼™

げんじゅうき



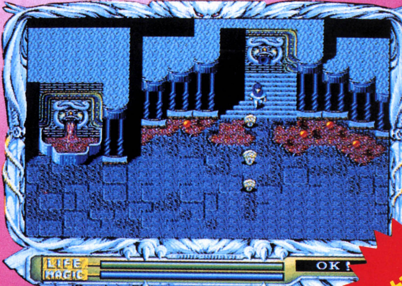
X68000の本質。「黒衣の貴公子」が今解き明かす。

Rune Worth™

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

©1990 T&E SOFT

黒衣の貴公子



好評発売中

X68000 ACT-neXt 幻獣鬼

鋭い！ X68000ユーザーの鋭き感性をより研ぎ澄ます
鋭い！ 魂より出ずる鋭き野望が渦巻く世界
鋭い！ プレイヤーの鋭きテクニックがすべての明暗を分かつ



9/14 FRI 新発売

●X68000 5"2HD 3枚組

※写真は開発中のものです

標準価格 ¥7,800
※表示価格に消費税は含みません。

X68000 RPG-neXt ルーンワース 黒衣の貴公子

熱い！ X68000ユーザーの熱き要望に応え堂々登場!!
熱い！ ルーンワースとよばれる異世界で繰り広げられる熱き冒険譚
熱い！ プレイヤーの熱き魂が物語を自由に織りなしてゆく

●X68000 5"2HD 3枚組
- 全グラフィック描き起こし（高解像グラフィック 512×512ドット）
- ジョイスティック対応
- FM音源8音＋ADPCM音源対応

●PC-9801VM、UVシリーズ PC-286、386シリーズ、NOTE対応 5"2HD/3.5"2HD 2枚組 ●サウンドボード対応 ●ジョイスティック対応
※必要640Kバイト
※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XA、PC-286L/LE/LFおよびPC-286NOTE Executiveでは、ドライブ、RAM等の増設の如何にかかわらず、作動いたしません。

●PC-8801SRシリーズ・VA、98DO対応 5"2D 5枚組

● MSX2/MSX2+ (RAM64K以上、VRAM128K以上) 3.5"2DD 3枚組

標準価格 各¥8,800
※表示価格に消費税は含みません。

RPG-neXt………ルーンワース 黒衣の貴公子
ACT-neXt………幻 獣 鬼
SLG-neXt………遙かなるオーガスタ

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社迄お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&E SOFT
企画・開発・製造・販売
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

カタログ請求券 コンプティーク 9月号

ZAINSOFT



勇者よ、いま立ち上がれ。

かつて、これほどまでに手強い敵がいただろうか。
魔界の大魔王を撃ち破れるのは、果して誰か。

祖父はかつてバルーサの息の根を止めた。
しかし、60年の歳月を経て、バルーサの魂は甦えった。
平和を守るため敢然と立ち上がる勇者ステイル。
人間界を滅ぼし魔界を牛耳るため
不気味に待ち構えるバルーサ。
新たな対決が、いま始まろうとしている……。

ファンタジーアクション

バルーサの復讐

FANTASY ACTION GAME

■適応機種　●X68000　●FM TOWNS
●サイドビュータイプの8方向マルチスクロールゲーム●サンプリングを多用したリアルな効果音による生々しい臨場感●アクションとファンタジーな世界が広がる迫力のあるストーリー展開

9月上旬
新登場
予価 ¥8,800









※X68000用



NEW 制作快調！今秋発売予定

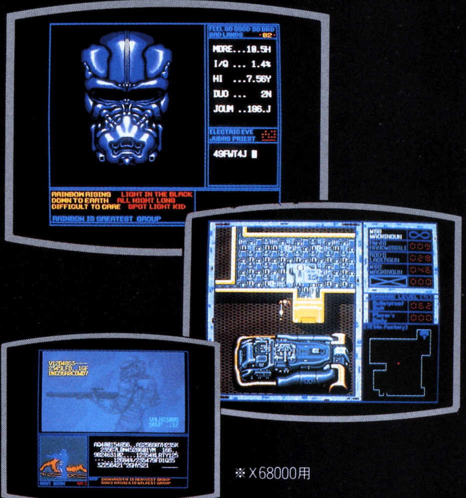
Cyber Punk-Action Game

REIN FORCER

レインフォーサー

トップビューサイバーパンクアクション。「Neut」を殲滅せよ！

2006年、平和な日本は、一人の将軍の死を契機に勃発したクーデターによって、恐怖の日々を送ることになった。2週間後そのクーデターは鎮圧されたが、それが後に続くパニックのほんのプロローグに過ぎなかったことを、まもなく知ることとなる。集団テロ組織「Neut」とは、特殊精鋭部隊「REDRUM」とは、そして「REIN-FORCER」とは………。



※X68000用

- ■プレイヤー・ウエポンが最大5種類装備可能！
- ■3人のプレイヤーをシナリオに沿って巧みに操作し集団テロ組織『Neut』をぶっつぶせ！
- ■迫力あるアクションシーンの合間に見せるビジュアルシーンで複雑な謎が解き明かされていきます。
- ■個性ある敵とその地形を考え、特色ある武器を使い分ける事によって全てをクリアする事ができます。
- ■オープニング画面はフルアニメーションによりこれから起こる出来事を明確に表現しています。
- ■8方向スクロールのトップビュータイプキャラクターシューティングゲーム

■対応機種　●X68000　●FM TOWNS
■価格　¥8,800

ZAINSOFT

株式会社 ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1　TEL.(0794)31-7453



鬼に付き纏われるのは、俺の宿命なんだ！
数々の名作を生み続ける漫画界の巨匠、〝永井豪〟原作による、手天童子が、本格的RPGとなって、この秋登場！
9月28日発売予定
●PC-9801VM・UV以降（サウンドボード対応）
●PC-8801SR以降（サウンドボードII対応）
予価 8,800円（税別）
伝奇SF超大作RPG
手天童子
©永井豪・ダイナミック企画
制作快調!!
株式会社 エニックス
〒169 東京都新宿区大久保1-11-3 大東ビル5F
TEL03(5272)2374



46億年物語
THE進化論

さらば！進化論（ダーウィン）！
さあ、あなただけの進化論を始めよう！

●原案：川又千秋●音楽：すぎやまこういち●プログラム：デルタソフト●企画：ダイナミック企画 エニックス●制作：エニックス

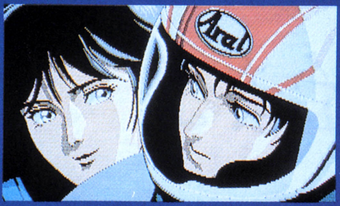
このゲームは、魚類から始まる自分のキャラクターを知性、攻撃、体力、持久力、のすきなタイプの属性生物に進化させていき、6億年後にまっている進化の謎を説き明かしてもらうRPG風のゲームです。しかし、決してマニアックなゲームではなく、どなたも気軽に楽しんでいただける仕上りになっています。



●登場キャラクター、なんと200種●進化エンドミニストーリー
●恐竜ミニ解説●パンゲア大陸から始まるマップ

対応機種
●PC9801シリーズ（VM、UV以降、98DO対応）2ドライブ専用●5インチ/3.5インチ 2HD4枚組●サウンドボード対応
●RAM512K以上必要です●MS-DOS Ver.3.1以降が必要です●MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です
●ユーザーディスクを作成するため新しいディスケット(2HD)が必要です

価格9,200円（税別）



話題のハイセンスAVG、絶賛発売中!!

MISTY BLUE
ミスティ・ブルー

事件（そ れ）は再会から始まった—

妙に気があって一緒にいられるだけで楽しかった僕たちだったけど、それぞれが自分の持つ夢へ近づくため別々の人生を選択し、はなればなれになったのは4年前の春。　失うことさえも美しいと感じていた頃何ひとつためらうことなく純粋に夢を追った——。　そして今、僕達は一つの事件をきっかけに再会を余儀なくされる。何もかもが……あの頃のままだと信じていたのに何かが違う——。

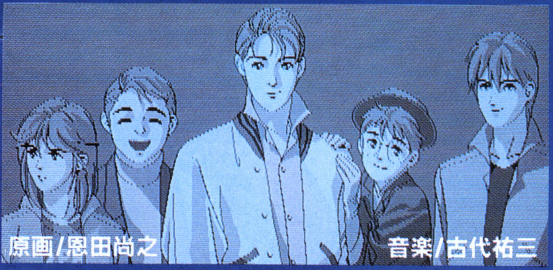


好評発売中

●PC-8801SRシリーズ 5″-2D（6枚組）
アナログモニターが必要です。サウンドボードII対応。V2モード2ドライブ専用。
●PC-9801シリーズ（VM、UV以降、98DO対応）2ドライブ専用（RAM640K以上）5″-2HD、3.5″-2HD（3枚組）
サウンドボード対応。アナログモニターが必要です。

標準価格 各8,800円（税別）

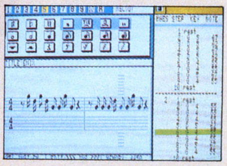
CDシングル＋恩田尚之書きおろしイラストカードが付いてくるぞ！

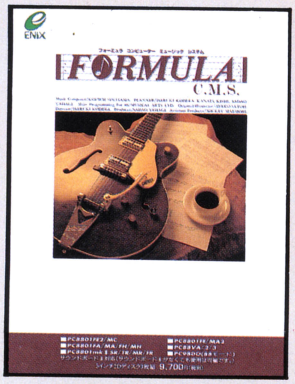


この夏、話題のミュージック ツールがエニックスから登場

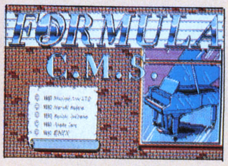
好評発売中

『使いやすさがいいね。』



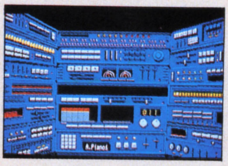


フォーミュラ コンピューター ミュージック システム
FORMULA
C.M.S.



■キーボードから片手で音符が入力でき、演奏方法も簡単です。
■わからない時、すぐに参照できる、コマンド一覧表付きです。
■8ビット機ながらも、16ビット機なみの機能を含んでいます。

対応機種 ●PC8801FE2/MC ●PC8801FE/MA2 ●PC8801FA/MA/FH/MH ●PC88VA/2/3 ●PC8801mKII SR/TR/MR/FR ●PC98DO(88モード)
サウンドボードII対応（サウンドボードIIがなくても使用は可能です）5インチ2Dディスク3枚組



監修：すぎやまこういち　標準価格9,700円（税別）

エニックス
ユーザーテレホン **03-5272-2374**

［PM6:00より、PCインフォメーションが聞けます　それ以外の時間は、直接社員がお答えいたします　お気軽にどうぞ］



300km/hの快感が始まる。

レーシングゲーム――グランプリサーカス

GRAND PRIX CIRCUS

PC-98でF1レースを実体験。

PC-98に対応した未体験レーシングゲーム〔グランプリサーカス〕。

滑らかな走り、鋭いコーナリング、

最高時速300kmを超える恐ろしいほどの快感がキミを襲う。

第1弾は、鈴鹿をそのまま再現。

はたしてキミはチェッカーフラッグをうけられるか。

9月Xデー、もう〔グランプリサーカス〕の興奮から逃れられない。

株式会社 ウエストサイド

〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5湯川ビル
TEL(06)436-2728・2799 FAX(06)436-9590

〔グランプリサーカス〕についてのお問い合わせ・ご予約は、有名パソコンショップ又は、㈱ウエストサイドGP係までご連絡ください。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES　5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21 伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店　6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館　1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE　3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館　4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店　5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 988-8666
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03) 988-0020
	ビックカメラ池袋北口店　4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03) 496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館　6F	(03) 477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋　5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー　3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE 21　7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店　7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武　7F　AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ　4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店　3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館　6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA　津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店　6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE 21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店　7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店　6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通 9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

発売中

SELECTED SORCERIAN 5

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YŌMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTŌ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI



それゆけ!ドトーの トライアスロン

SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON

〔あらすじ〕年に1度開かれる「ドトーのしょーがいむかできょーそートライアスロン」の季節がやって来た。
賞金は10000GOLDと10000EXPと超破格、なおかつ死ぬ危険はゼロ。ペンタウァの海、山、街を舞台に繰り広げられる大パロディ大会(?)の始まり始まり〜っ!!

審査員特別賞

とにかくバカウケ!審査員全員から支持を得ました。「ソーサリアン」をプレイしたことのある人なら爆笑間違いなしのオモシロパロディーですね。



封印

FUIN

〔あらすじ〕凶悪な死刑囚が1人、刑務所から脱走した。本来ならば警備の者が追うべきなのだが、今回に限りソーサリアンのまとへと依頼がきた。それもそのはず、その死刑囚とはモンスター(ワーウルフ)だったのだ。モンスターは近くにある離れ島へ逃げ込んだという……。

審査員特別賞

出足が非常によく、どんどんストーリーに引きこまれていく魅力がありますね。モンスターが凶悪なワーウルフという所に、スリリングな面白さが感じられます。

DISKマガジン これが内容だ!!

●『NEWドラゴンモード』

ユーティリティディスクのメニューの中から、「モンスターとたたかう」と選ぶと、『NEWドラゴンモード』に入れます。これまでのソーサリアンシナリオ集に出てきた、最強モンスター達、「アークデーモン」(呪われたクィーンマリー号)「ガドルガン」(心を失った姫君)「ツタンカーメン」(血ぬられた王家の秘宝)「風神・雷神」(織田信長の章)「カラミティドラゴン」(オリジナルアレンジ)が、君の育てた戦士たちに挑みます。

●「ソーサリアンファンクラブ」

今回は、ログイン・POPCOM・テクノポリスの各編集部に寄せられたイラストも収録。いつもとはちょっぴり違った雰囲気の漂うイラストギャラリー。

1〜4 好評発売中

セレクテッドソーサリアン 1	セレクテッドソーサリアン 2	セレクテッドソーサリアン 3	セレクテッドソーサリアン 4
美しき花嫁	パンドラの箱	時の神殿	闇に消えた女神
銀の灯が消えた街	灼熱のワナ	呪われた遺跡	妖夢幻伝説

プレゼント!!
★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシール もれなくプレゼント!
★セレクテッドソーサリアン1〜5をすべて揃えると ディスケットケースがもらえるぞ!

■PC8801・VAシリーズ
■PC9801シリーズ
■X1シリーズ

¥2,900
(消費税込)

DARK WRAITH II
Double Purple



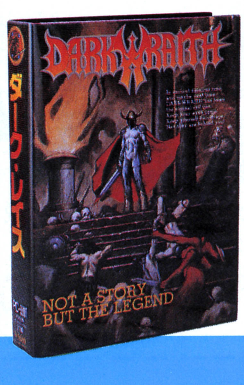
ダーク・レイスⅡ
ーダブル・パープルー

あっ、うしろから…。

「もうすぐ出口だ」一瞬の気の緩みが隙となった。
背中に鋭い痛みを感じて振り向いたアダンの目に映ったのは、残忍な笑いを浮かべたトロルだった。

PC-9801 VM・UV以降
PC-286シリーズ
要2ドライブ
要MS-DOS
(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5″2HD 3.5″2HD
各3枚組
予価¥9,800
近日発売

新世代3D-RPG
「ダークレイスⅠ」
小説版角川
スニーカー文庫にて、
刊行予定。



ARTEC
アーテックCorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13
福本ビル3F
TEL.03-904-0440

全米RPG超大作 バーズテイル登場



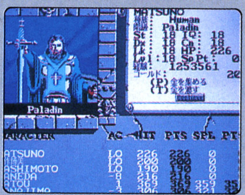
アメリカで3大RPGに数えられる3Dダンジョンゲームの決定版、ポニーキャニオンからついに登場!!

●全米パソコンチャートBEST 10実績

バーズテイルⅠ▶6ヶ月連続チャートイン

バーズテイルⅡ▶13ヶ月連続チャートイン

バーズテイルⅢ▶8ヶ月連続チャートイン



9/21発売

●PC-9801〈5" 2HD〉 F98F5128

●PC-9801〈3.5" 2HD〉 L98F5128

●PC-88VA〈5" 2HD〉 F98A5128

〈各〉¥9,800(税抜)

PONY CANYON INC.

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン
映像制作本部ポニカ制作部 ☎03-221-3161

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
営業推進部☎03-221-3131

札幌支店/011-232-5151
東京支店/03-464-9201
大阪支店/06-541-1971
福岡支店/092-751-9635
仙台支店/022-261-1741
名古屋支店/052-562-0111
広島支店/082-243-2916
ニッパンポニー/03-667-3741

PONY CANYON

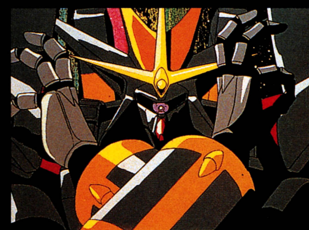
GAINAX CHRONICLE

A.D.1987



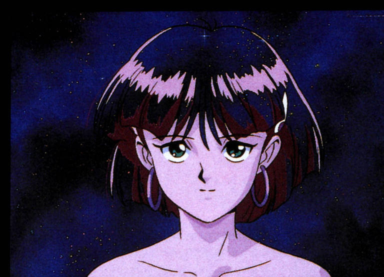
劇場用長編アニメーション 『王立宇宙軍〜オネアミスの翼〜』

A.D.1989



オリジナル・ビデオ・アニメーション 『トップをねらえ！』

A.D.1990



NHK連続放送アニメーション 『ふしぎの海のナディア』

そしてこの夏、
GAINAXがあなたを新たなる冒険の世界へご招待します

原作・総監督
麻宮騎亜
(角川書店・コミックコンプ好評連載中)

作画監督
菊池通隆



SILENT MöBIUS

サイバーサイキックSFアドベンチャーゲーム
サイレントメビウス

●ディスク7枚組●¥14800(税抜)●PC-9801版8月10日発売●

●PC-9801VM以降 5"2HD 3.5"2HD(PC-286シリーズ対応)要640KB●アナログディスプレイ限定(VMは要16色ボード)●サウンドボード対応●

ただいま通信販売受付中！ ゼネプロへ通信販売でお申し込みの方、先着1000名様に限定特典のオリジナル"ゲームBGM"シングルCDをプレゼント!!

お申し込みは☎0422-22-1980まで
(平日12:00〜19:00にお願いいたします。)

①左記の番号へお電話下さい。お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお聞きし、通販登録させていただきます。②商品は、宅急便の代金引き換えサービスによって、発売後1週間程度でお客様へ届きます。代金の¥14,800を支払って、商品をお受け取りください。③特典は商品と一緒にお送りいたします。通販特典は当社の通販をご利用のかたのみの限定です。また、ご自宅にお電話のない方の代引申し込みはお受けできません。あらかじめ御了承ください。

GAINAX 製作：株式会社GAINAX 販売：株式会社ゼネラルプロダクツ GENERAL PRODUCTS
お申し込み・お問い合わせ：株式会社ゼネラルプロダクツ ☎0422-22-1980 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 2F 0422-22-1980

18人の少女達がくりひろげるちょっとHなBASEBALL

美少女BASEBALL CARD GAME

DOKIDOKI Card League







- NEC PC-8801(SR以降) シリーズDISK 3枚組
- NEC PC-9801(VM以降) DISK 2枚組
- MSX2 3.5″2DD

好評発売中5,800円

- X68000 5″2HD 発売予定

19××年・冬。
地球の運命を変える出来事が起こった。
不思議議な形の宇宙船に乗った
異星人が飛来したのだ。

ADULT-ROLE-PLAYING-GAME

トワイライトゾーン 特別編

- PC-88SR以降AV対応

PC-98 5″2HD・5″2DD・3.5″2HD MSX2 3.5″2DD X68000 5″2HD 好評発売中

各¥7,800



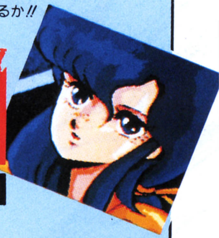
〔おんな(敵キャラ)108人登場!〕



スペースシューティングゲーム
〈バーミリオン〉

■果たしてあなたはアステロイド、プロミネンスエリア等をくぐり抜け、11隻のバトルシップとラストステージの巨大空母と、合間見えることができるか!!

VERMILION



PC-9801 5″2DD・3.5″2DD新発売……¥6,800
PC-88好評発売中



■全6ステージ、高速スクロール!自信の無い方は4MHzでマニュアルウエイトをお掛け下さい。
■2面目より上下に設置された武器をミサイル→レーザー→バルカン砲とプレイ中に変更可能、敵に合った武器の使いこなしが攻略ポイントです。
■ステージ間でのデーターセーブ可能。
■オープニングはもちろん、ステージ間のビジュアルシーンがプレイを盛り上げます。

〈愛機〉バーミリオン5で戦闘開始!

ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
TWILIGHT ZONE III
長くて甘い夜

■開発機種/PC-88R/H/A/E版、PC-9801/3.5″2DD、PC-98/5″2DD、X1turbo/5″2D、MSX2/3.5″2DD、X68000 各¥7,800

人類は生殖能力を失った。そして罪なことに人造人間(イミテーション)を創り始めた。
イミテーションは愛せない
グレイト初のセクシーハードボイルドAVG

PC-8801SR以降、X1turbo、FM-77AVシリーズ/3.5″2DD、PC-9801/3.5″2DD・5″2DD・5″2HD、MSX2、X68000
各¥6,800

GIRLS PARADISE
楽園の天使たち

PC-88R/H/A/E版 (5″2D 5枚組) ¥7,800
PC-98シリーズ(3.5″5″)、FM77/AVシリーズ、X1turbo、MSX2/3.5″2DD、X68000

『アブナイ学園編』
気分は、ぱすてる♥たっち!!
あだると あどべんちゃーゲーム

PC-88(5″2D 4枚組) ¥7,800
PC-98(5″2HD、3.5″2HD)MSX2、X68000

- お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為・及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)


角川書店
製作費50億、
角川映画戦国超大作。
いま、赤と黒の
エクスタシー。
上杉謙信 榎木孝明
武田信玄 津川雅彦
乃美 浅野温子
八重 財前直見
宇佐美定行 渡瀬恒彦
「天と地と」ヒーリングミュージック 宮下富美夫（VAPレコード）絶賛発売中！

この娘が、僕の思い通りになる!?



　ある日、僕のところに送られてきた生身の女の子。言葉もわからず、何も知らないこの美少女を、僕は完全に自由にしていいんだって！　さあて、どんなふうにかわいがってあげようかな……♡

　大胆で過激なHグラフィックはもちろん、ゲームのおもしろさでも話題沸騰のMAXシリーズ第5弾！



Pure My Dool

MAX SERIES⑤

ピュア マイ ドール

原作
原画　唯 登詩樹

1990年8月、88版発売
¥8,800

通信販売のお知らせ

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3－056150
加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

アグミックスのMAXシリーズ

①私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
原画：富士参號　¥8,030(税込)
②サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970(税込)
③あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)
④少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)

■対応機種　((全ゲームとも)　NEC純正品以外での作動は保証できません。
PC-9801シリーズ(旧98、E、F、M、U、UⅡ、LTを除く。要640K)　5" 2HD
＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ(SR以降、VA可)　5" 2D

AGUMIX
アグミックス　03-358-4862
〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町D

武将キャラ老・若・男・美少女300名以上！

"モノホン"
本物H・S・L・G

実・物・大
美少女・S・L・G

ストロベリー大戦略



大好評発売中！PC98VM以降対応5インチ2HD版3枚組6,800円！

いよいよH戦略が本格化！
うそいつわりのない抜群のアダルトグラフィック
技術がシミュレーション・ゲームの世界に参入！
総登場キャラ300名以上。重厚な音楽BGM、シ
ナリオ、アニメーション本格的なアダルト・シミュ
レーション・G。最高のグラフィックに大満足！

製作・企画・販売
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。


カッとびアイドル記者、爽快に新登場!
年の頃なら16・7・8…20才まで。
『世界でいちばん君がすき!』
演歌にロックに歌謡曲、
有名(?)美少女アイドル総出演!
ギャグ&Hなメッセージだけでディスク1枚まるごと!
●まだまだカケだしだけど、フリーのアイドル芸能レポーター大室青年は、まるでトシちゃんみたいな熱血漢。そんな彼にもついにチャンス到来!
●週間発売部数90万部の超メジャー女性週刊誌『週間女性上位』から、これまたアイドル・ナンバー・ワン『諸江かすみ』の深夜デートの相手をスクープせよとの依頼が。成功のあかつきには一流のギャラとメジャー・レポーターへの仲間入りが約束されている!
●それ! いざTV局へ取材に行け! 『週間女性上位』のバッヂを胸に、もうTV局の中は入り放題。いままで口もきけなかったアイドルの女の子たちとワンサとお友達になり放題。口八丁手八丁でドンドン取材を続けていくうちに、実はこの『諸江かすみ』スクープ作戦、なにやら1年にいちどの『関東歌謡大会』に関わる奥の深い事件にぶつかっていく。
●とにかくアイドルになろうと思う位の超カワイイ女の子がワンサカワンサカ登場して、取材しているうちに彼女たちの悩みごとや色々な苦労話を聞いてあげなければなりません。ハナヤカだけども実は孤独な芸能界、次から次とアイドルたちは身も心も安心して相談できる熱血大室青年に身も心もひらいてしまいます。仕事とはいえあの『かすみちゃん』まで! もう本当に体力勝負。疲れているから『そんなー』はありません。
●あの『秋山 康先生』を初め、芸能界有名人総登場。TV局からアイドルちゃん達が衣装を着替える控え室、一流プロダクションから芸能人御用達の秘密のVIPルームまで、もうミーもハーも全部まるごと熱血大取材! さあ、最高にノリがいいミュージックに98版はマウスまで対応。ヨーイ、ドンで『あなたの知らない世界へ誘ってさしあげましょう』
ただし体力に自信のないゲーマーには、このゲームはきついかも?
PC9801VM以降対応版 5インチ2HD/3.5インチ2HD 好評発売中!!
PC8801SR以降対応版 5インチ2D 8月24日発売予定
MSX2/2+対応版(PSG音源対応) 3.5インチ2DD 9月21日発売予定
カクテル・ソフトだからできた!
自信のおもしろソフトに感謝の価格 定価5,800円
通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-81760カクテル・ソフトまでお申し込みください。
オリジナルでユニーク
カクテル・ソフト
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

今月の新刊
富士見
ファンタジア文庫
FUJIMI FANTASIA SERIES



西からの異変のきざしを知らされ大陸に戻った張良。不可思議な〈流れ星〉の噂を追う彼の前に、ひとりの少女が現れた。

武上純希
イラスト 橋本正枝

定価470円(税込)

不死朝伝奇 ZEQU II
〈一の巻 天空の死闘〉



麻薬販売ルートを探るゴーグルの前に現われた美貌のピアニスト。彼女の周囲に出没するモンスターがゴーグルを襲う！

遠藤明範
イラスト 川尻善昭

定価500円(税込)

電脳都市 OEDO 808③
魔眼の闘士〈ヘラクレス〉



第一回ファンタジア小説大賞準入選作。人が人の姿を失った未来。少女に隠された世界をゆるがす秘密とは何か!?

縄手秀幸
イラスト 天野喜孝

定価500円(税込)

リュカオーン

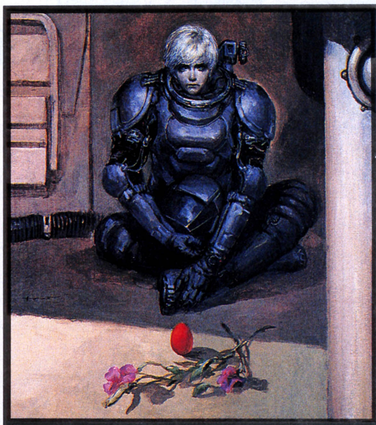


サミット中止を要求するテロリスト集団〈赤い狐〉に占拠された青葉台高校。彼らに対抗して一人の女子高生が立ち上がる。

樋口明雄
イラスト 神崎将臣

定価470円(税込)

ハイスクール重機動作戦



月の戦場で、戦いの残骸を回収することを生業とするBB。ある日、彼は回収中に軍の機密を手に入れてしまった——。

上原尚子
イラスト 末弥純

定価470円(税込)

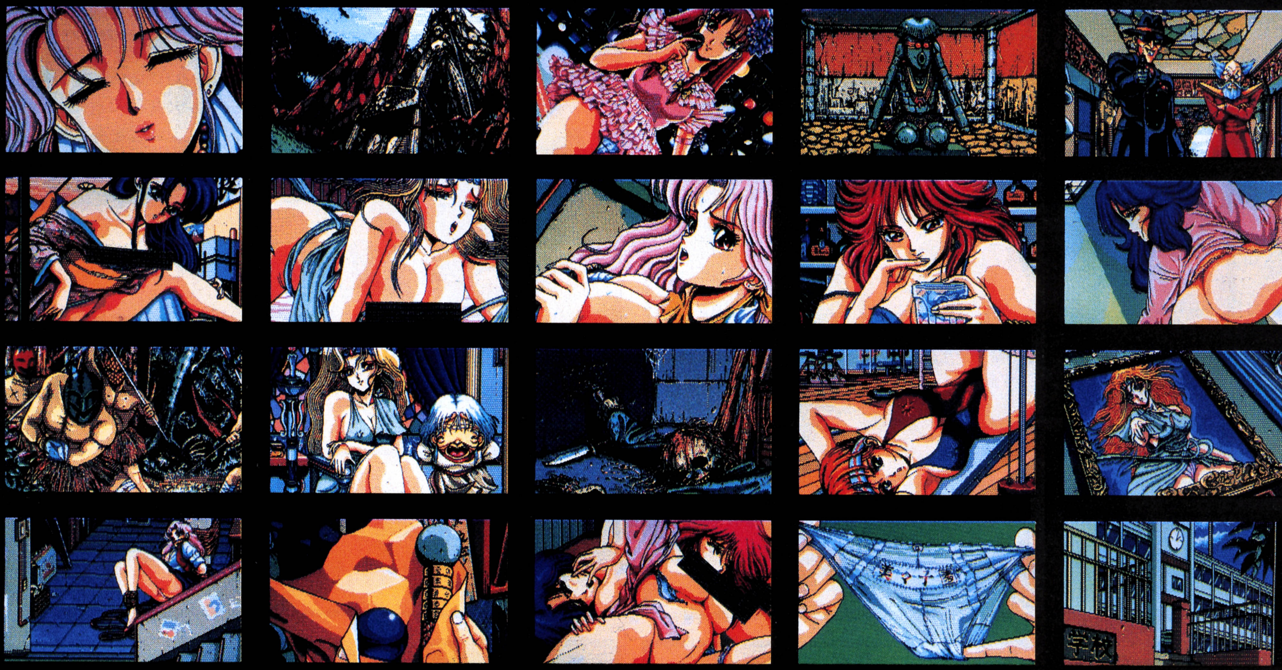
リトルマレイ2
戦場に続く都市

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 電話(03)261-5375(代) 振替／東京7-86044

デ・ジャ

DE・

全体の2/3を占める超美しく魅力的なビジュアルが170画面!! 練りに練ったシナリ



俺は考古学者。いつもとんでもない発想で世間をゲッ!と言わしているもんだから、マスコミにもちょっと顔が売れている。しかし、そんな俺を煙たがる奴が考古学学会の一部にいるんだ。

そんなある日、俺の所に斎藤と名乗る一人の紳士が現れた。その斎藤さんは杖を調べてほしいと、俺の所に来たのだ。その杖を手に入れてから不思議な夢を、金髪の美女が手招きするという夢をいつも見るという。

俺はさっそく杖の謎を調べ始めた。が、いつもの如く考古学学会・理事長が邪魔を…。そして、なんと斎藤さんが…。

●とにかく画面にご注目ください!!!……画面の2/3を占める大きなサイズのビジュアル画面…もちろん、サイズだけではありません。グラフィック画面の質がアドベンチャーゲームにおいて命と考えるエルフでは、一枚、一枚に愛情と体力をこめて、丁寧に仕上げました。

●とにかく、これでもか、これでもか、と言うくらいに美少女達が多数登場します。どの女の子も個性的で、かわいい女の子ばかりです……そしてお楽しみ画面もふんだんに、ゲームが進めば進むほど過激になっていきます。

●シナリオがアドベンチャーゲームにおいて心臓に匹敵すると考えるエルフでは、練りに練り、考えに考え、ユーザーの方々に満足していただける事を第一に考え、仕上げました。…かと言いまして、難しいゲームに仕上げたわけではありません。次々とページをめくるように物語が進行していき、ユーザーの皆様を途中であきらめるような気分にさせない様、バランスよく作られています。目の前に新しい画面が次々と展開していく事でしょう。

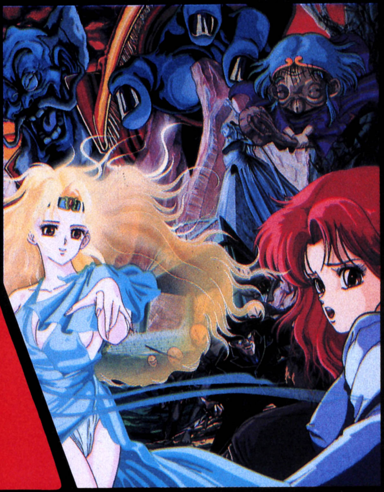
●もちろんグラフィック、シナリオだけではありません。物語を盛り上げる為に不可欠なFM音源によるBGM、効果音(MSX版は内臓PSG音源のみ対応)がふんだんに取り入れられています。

●このゲームをやり終えたあなたは、その膨大なメッセージの量に、きっと驚いた事でしょう…アドベンチャーゲームにありがちな、何度行っても同じ事しか喋らないという違和感を極力なくすように、とにかくメッセージの量を増やしました。ギャグありシリアスありの楽しい会話を心ゆくまでお楽しみください。

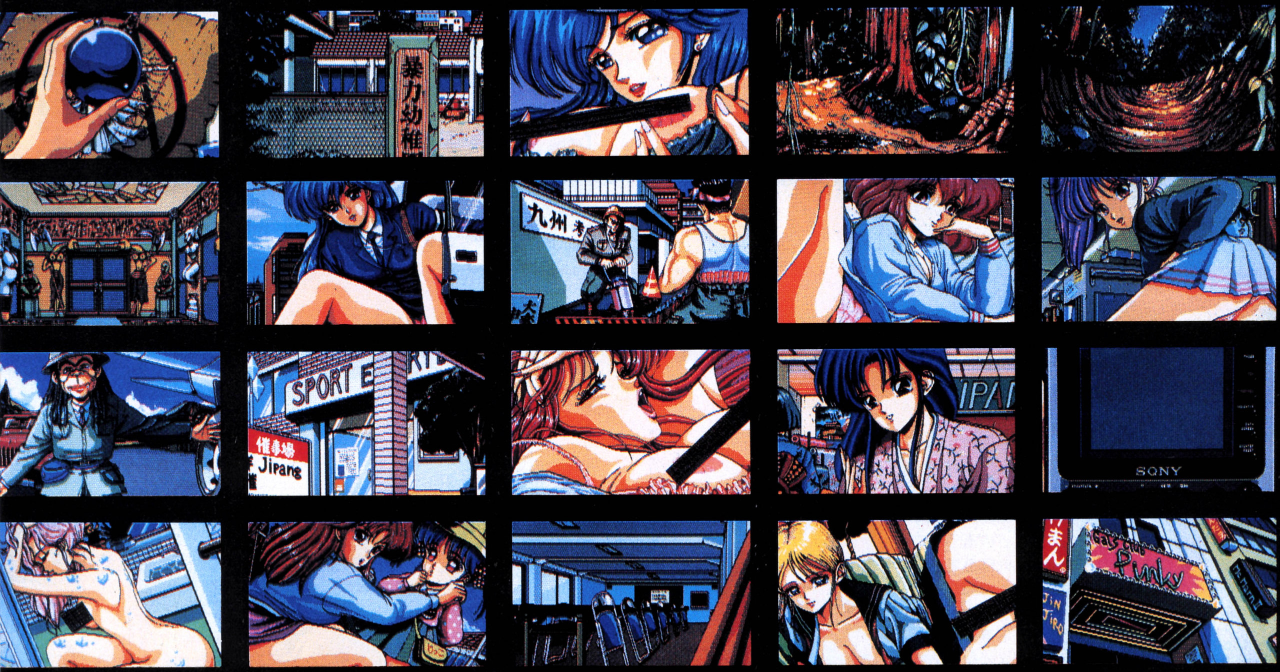
●操作性も格段に向上しています。キーボードによる操作はもちろんの事、98版ではマウスに、MSX版ではジョイスティックに対応しました。

●大好評のスペシャルディスクも、当然の事ながらもれなくついています。「女の子が登場するシーンをもう一度見るモード」「ゲームに使われている音楽を聞くモード」はもちろんの事、今回は98版のみ「トレースモード」を追加しました。このトレースモードというのは、な、なんと、「今まで自分が行動してきた事をそのまま最初からもう一度見れる」という脅威のモードです。ゲームをセーブして、次にゲームを再開したのが一週間後だった…これでは今までのストーリーも忘れてしまいます。その時にこのモードをご使用いただければ、スペースキーを押すだけで、今まで自分がとってきた行動を最初からセーブした所まで復習してくれます。

·JA



、膨大なメッセージ!!アドベンチャーゲームの定義を変えるエルフの自信作!!



98版好評発売中!! 5インチ2HD 3.5インチ2HD (3枚組) VM以降対応、要640K、LT、XL、XAシリーズを除く、要アナログディスプレイ(VM 0/2/4は16色ボードが必要)

88版好評発売中!! 5インチ2D(8枚組予定) SR以降対応 VA、MCにも対応

MSX2/2+8月14日発売!!3.5インチ2DD(6枚組予定)

各定価6,800円

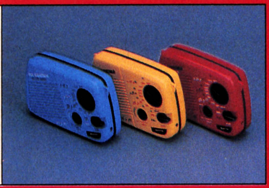
通信販売をご希望の方は…

● 現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。

● 郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機械、メディアを明記の上、口座番号東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。

特報!!

デ・ジャ「オリジナルテレホンカード」と、お風呂でも使える「バスタイムラジオ」をセットで、ゲームを終了させた先着300名のお客様にプレゼント致します。詳しくは製品のマニュアルをご覧ください。



株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5


角川スニーカー文庫
Fortune Quest
フォーチュン・クエスト3
忘れられた村の
忘れられた
スープ(下)
パーティ最大の危機!!
パステルたちは、クレイを救うことができるかっ!?
サラディの人々を助けることができるかっ!?
ブラックドラゴンのダンジョンなんていう、
ほとんど絶望的なクエストに向けて、
ノーテンキに出発なので〜す。
深沢美潮：著
迎夏生：イラスト
9月1日発売!!!
角川書店

SOFT EXPRESS

SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
2	2	三國志 II	光　栄	
3	3	ドラゴンスレイヤー VI	日本ファルコム	
4	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑ 5	6	イース II	日本ファルコム	
↑ 6	8	ウィザードリィ	アスキー	
7	7	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
↑ 8	10	三國志	光　栄	
9	5	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑ 10	12	ポピュラス	イマジニア	
↑ 11	13	スナッチャー	コナミ	
12	9	イース	日本ファルコム	
⇧ 13	—	大航海時代	光　栄	
↑ 14	15	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
⇧ 15	—	キャンペーン版 大戦略 II	システムソフト	
16	13	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑ 17	—	天下統一	システムソフト	
↑ 18	—	ブルトン・レイ	システムソフト	
↑ 19	—	ミスティ・ブルー	エニックス	
↑ 20	—	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	

 イラスト／夢来鳥ねむ

●集計対象:2000人(6月8日〜7月7日)

夏休みまっ盛り！　海に山にと、まっ黒になって遊んでいるかな？　今月のリーダーズTOP20では、光栄のニューソフト『大航海時代』が早くもランクイン。セールスTOP20で大活躍の『遥かなるオーガスタ』も、お待たせのランクイン。久しぶりのAVGニューランクイン『ミスティ・ブルー』など、新入り続々だ！



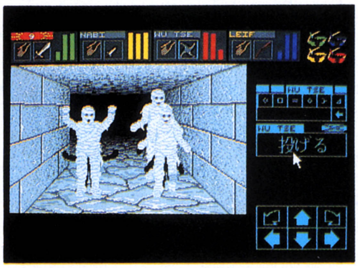
読者が選ぶ 20

総得票数	得票数
1459	261
912	225
724	189
731	167
485	87
446	80
328	69
299	65
509	64
127	54
115	47
294	44
36	36
116	25
125	22
117	19
18	18
40	16
15	15
14	14

読者の告白 このソフトが好きっ！

ダンジョン・マスター

（ビクター音楽産業・富士通）



▲リアルタイムのプレイが緊張感たっぷり

『ダンジョン・マスター』を初めてプレイした時、ボクが求めていたＲＰＧにやっと出会えた！　と思った。いままでのＲＰＧは、ひとが書いたシナリオをなぞらされてるって感じが強くて、いつも不満が残っていたんだ。こういう順番で歩かせようと考えてるんだろうなって、つくったひとの意図が見えちゃったり、キャラが勝手にしゃべって自分のイメージとくいちがったり…。だけど、このゲームは町もなければパーティ以外の人間も出てこない、ただダンジョンあるのみのシンプルなつくりで、自分の想像力が思いっきり発揮できる。それにすべてリアルタイムだから、いつ敵に襲われるか、いつ食料や水が尽きるかとドキドキしっぱなし。もうボクはこのダンジョンから出たくなーい！　大分県／石坂邦宏

●読者からのひと言募集中●

リーダーズＴＯＰ20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」へのお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて、字数300字程度で自由に書いてね。あて先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「ＴＯＰ20 このソフトが好きっ！」係

▶21～30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	テトリス	26	バトル
22	大戦略Ⅲ	27	ファースト・クイーン
23	サーク	28	ルーンワース
23	プール オブ レイディアンス	28	シムシティ
23	ウィザードリィⅤ	30	クリムゾンⅢ

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

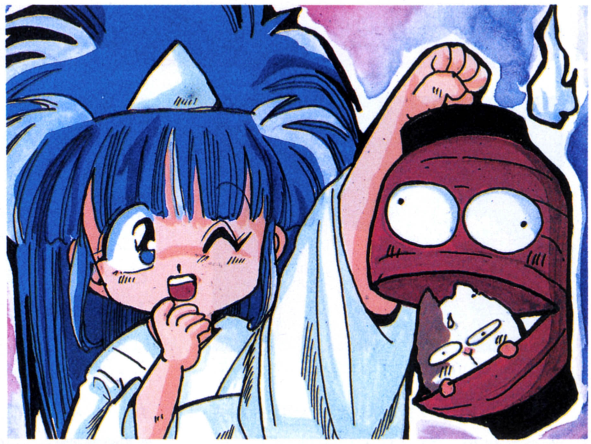
ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報から、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！（今回は6月1日から30日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ウィザードリィV	アスキー	PC98, PC88SR	12800円（5D,3.5D）
2	—	インペリアル・フォース	システムソフト	PC98	8800円（5D,3.5D）
3	1	大航海時代	光栄	PC88SR	9800～12200円（5D）
4	2	三國志II	光栄	PC98, PC88SR, MSX2, X1t	14800～17200円（5D,3.5D,R）
5	—	天と地と	コナミ	PC98	12800円（5D,3.5D）
6	—	ディスクステーション7月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円（3.5D）
7	4	ドラゴンスレイヤーVI	日本ファルコム	PC98, PC88SR	8700円（5D,3.5D）
8	—	魔導士物語1-2-3	コンパイル	MSX2(+)	8800円（3.5D）
9	18	46億年物語	エニックス	PC98	9200円（5D,3.5D）
10	13	きゃんきゃんバニー スペリオール	カクテルソフト	PC98, PC88SR, MSX2	6800円（5D,3.5D）
11	—	ストロベリー大戦略	フェアリーテール	PC98	6800円（5D,3.5D）
12	5	機甲師団	アートディンク	PC98	9500円（5D,3.5D）
13	—	ブルトン・レイ シナリオ集	システムソフト	PC98	5800円（5D,3.5D）
14	10	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98, FM TOWNS	12800円（5D,3.5D,CD）
15	—	DE・JA	エルフ	PC98	6800円（5D,3.5D）
16	3	ポピュラス	イマジニア	PC98, X68000	9800円（5D,3.5D）
17	—	AYA	データウエスト	FM TOWNS	8800円（CD）
18	8	SDスナッチャー	コナミ	MSX2(+)	9800円（3.5D）
19	15	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業 富士通	PC98, X68000 FM TOWNS	9800円（5D,3.5D） 8800円（CD）
19	19	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98, PC88SR/VA, MSX2, X1t, X68000, FM77AV	9800～14200円（5D,3.5D,R）

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析

今月のセールスＴＯＰ20には、話題作、大作の登場が多かったので、順位の変動が激しかったぞ。まずは第１位が本誌でも人気の高い『ウィザードリィⅤ』。アメリカでの発売から１年以上も待たせてくれたけど、人気は上々。他機種への移植のタイミングによっては、ロングランもありそうな気配だ。続いて、システムソフトのＳＦ-ＳＬＧ『インペリアス・フォース』と光栄の『大航海時代』。ＳＬＧの大御所ともいうべき２大ソフトハウスが、それぞれ新境地を開いた記念すべきソフト。どちらも大ヒットというわけで、こりゃあめでたい。一方、エニックスのちょっと個性的なＲＰＧ『46億年物語』もなかなか好調のようだ。最近は人気の高いＨソフトも、新作が好調。というわけで、今月のセールスＴＯＰ20は、新作の好調が目立つランキングとなったのであ～る。



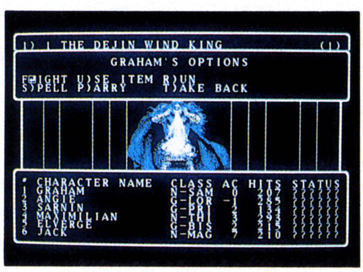
今月のチャート　PC9801

今月のランキングを見ると、ＰＣ98に対応しているソフトが多いのに気がつく。なかには、ＰＣ98版しか出ていないソフトも少なくないよね。とくにＳＬＧやＲＰＧでその傾向が強いみたいだ。やはり、最近はソフトの内容が密になってきたから、処理速度が早くて、扱えるメモリーの多い、16ビットパソコンを対象にしたソフトが多くなってきたんだろうね。その中でも、X68ＫやFM TOWNSがＡＣＴを得意にしているのに対して、ＰＣ98は、それ以外のジャンルのものが得意（つまりＡＣＴは不得意？）みたいだ。最近は98ノートの登場で、ＰＣ98もずいぶん安く身近になってきたし、ちょっと知的にゲームを楽しみたいと思ったら、ＰＣ98で遊ぶのがトレンディーかな。

2	インペリアル・フォース
5	天と地と
9	46億年物語
11	ストロベリー大戦略
12	機甲師団

今月の注目株　ウィザードリィⅤ

今月の注目株は、初登場１位、本誌でも人気沸騰中の『ウィザードリィⅤ』だ。大きく、美麗になったモンスターのグラフィック。あちこちに仕掛けられた巧妙なイベントの数々。そして、なによりもＮＰＣの登場で、ゲームの厚みがグーンとアップした、シリーズの第５弾。シンプルなだけに誰にでもとっつきやすく、正攻法で攻略するだけじゃなくて、珍しいアイテムを探したり、キャラクターのレベルアップをガンガンやってみたりと、ゲームの楽しみかたもいろいろあって、やはりＲＰＧの大御所の登場といった感じがするよね。今月のおすすめソフトだ。



▲見た目は地味だが、中身はギッシリ

The タケル情報

6月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスＴＯＰ20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	吉田コンツェルン (MSXマガジン)
2	セレクテッド ソーサリアン4 (タケルソフト)
3	リップスティックアドベンチャー2 (フェアリーテール)
4	うろつき童子 (フェアリーテール)
5	野球道Ⅱ データブック'90 (日本クリエイト)
6	びんびん麻雀ピーチエンジェル (タケルソフト)
7	Dante (MSXマガジン)
8	バカスカウォーズ (ログインソフト)
9	大戦略Ⅲ拡張マップエディタディスク (つぼイノリオ商店)
10	天九牌Special 桃源の宴2 (スタジオパンサー)

〈6月1日～6月30日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5Fソフトハウス	☎03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

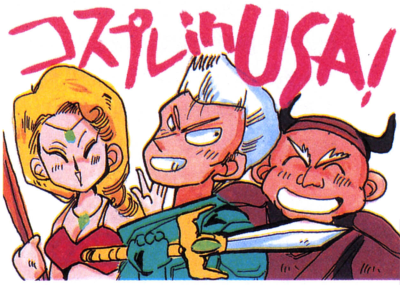
オリジン'90観戦報告ぢゃの巻


▲同行していただいた安田先生とC.ケリー氏

今回のおじゃまし隊は、太平洋の彼方の新世界・アメリカに大遠征！ すかーれっと・おはらの故郷であるアトランタの地で開かれた、オリジン'90に行ってきたのぢゃ。

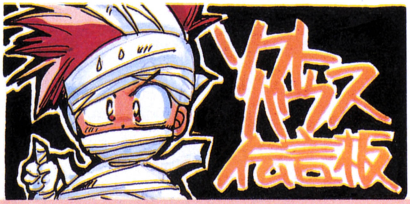
デルタ航空の情けないトライスターで海を越え、我々はようやく宿泊所兼オリジン会場であるアトランタ・ヒルトンに入ったのであるが、ううむ、ロビーにはすでに（我々は律儀にも開催１日前に渡米していたのだ）一般客とはあきらかに異なった風体のアメリカのおたくげーまーがおるではないか！ たいへんな所に来ちまったぜいっ。


▲日米通商代表会見の図（ウソ！）



しかしそれは、翌日からの狂騒の静かなる予兆にすぎなかったのぢゃ。

右ページを見るがよい。かような服装の輩(やから)たちが、世界でも有数のホテル・チェーンの館内をうろうろと横行することになったのぢゃ。日本じゃったら、主催者側が妙な格好の自主規制を求めるところぢゃが、オリジンではセキュリティ要員からして、SWATのコスプレをしたにーちゃんたちぢゃからのう。アメリカ人はいったい何を考えておるのぢゃろうか！



アスキー
『ウィザードリィV』ドカンと売れ、品切れ。一時はどうなることかと思いましたが、ほんとうにありがるん♡ 新システムのＷＩＺをプレイした感想をお待ちしております。登録ハガキにちょろっと書き添えてくだされ。あなたのこと、一生忘れないわ～。

アーテック
ついに、ＰＣ98版の新世代3D-ＲＰＧ『ダーク・レイスII』が登場！ 目を見はるハイセンスなグラフィック！ プレイに応じて変化する自由なストーリー展開！ 安易なワナを排除した本格ダンジョン！ こいつは、そんじょそこらのＲＰＧとはワケがちがうぜ!! ホウ！

アートディンク
『栄冠は君に』楽しんでますか？ 実際の高校野球は開会式を迎え、盛り上がっている最中だけど、君たちの生徒は無事開会式に参加できたかな？ 優勝したら抽選で、ン万円の優勝旗をプレゼントしちゃいます。ぜひとも、がんばってくださいね。

アリスソフト
ついに発売!!

DPS -SG-

これをつくったことが、ご近所にばれると、私たちはもう生きていけない……。

ALICE SOFT

アルシストソフトウェア
夏まっ盛り！ って感じですね。夏バテでダウンしてる人はいませんか？ しっかりスタミナをつけて、暑い夏を乗り切ろう！ おっと、また海が呼んでるぜ。じゃあみんな、悪いけど俺は行くぜ。止めても無駄だぜ、無駄だっていってるだろ。誰か俺を止めてくれ！

ウインキーソフト
どうもはじめまして。５月に入社したばかりのＺです（変なヤツです）。しかーし！ なんで入社したての人間にこーゆーの書かすんですか、Ｔさん！ んなことよりＰＣ88ＶＡ用のシューティングですけど、年末発売を目指しているようです。よくわかんないけど。

ウルフチーム
さて、ある種の薬品を使用すれば、24時間戦えるということはＴＶなどで有名です。なんと『Ryu』のプログラマーの「だらえもん」ことロクは、薬品に頼ることなく50時間の連続稼働が可能です。人間の可能性は、無限なんですね（んなわきゃないか……）。

エス・ピー・エス
やったったー！ 今年の社員旅行の行き先が決まったんだよ～ん。なんと飛行機で南の島の楽園にイヤ～ンバカンスしてきちゃうのだ。日ごろ、太陽にあたらないで青びょーたん化しているプログラマーたちに、ちょっと光合成してもらわないとね。では行ってきま～す。

エニックス
ＰＣ88で好評発売中の『ミスティ・ブルー』がＰＣ98で発売されました。５インチ、3.5インチともに２ＨＤ３枚組で8800円です。もちろんＣＤシングルと恩田尚之氏書き下ろしイラストカード付きです。ＰＣ98ユーザの皆さん。どうぞよろしく！

クリスタルソフト
いよいよＭＳＸ２版『クリムゾンIII』の発売だ。3.5インチ２ＤＤ３枚組、専用特製マルチボックス付き8700円なのだ。この伝言板が読まれているころには、すでにお店に並んでいるかもしれないけれど、詳しい発売日は、(06)326-8150まで問い合わせてね。

クレスト
もうすぐ出るぞ、新作が！

『TOKYO AFTER FIVE』

６人の美女が脱ぐ脱ぐ！
こいつはすげーぜ！
みんなヨロシクね。

呉ソフトウェア工房
『DUEL』の川中島をつくっていたら、新しいゲームが発生してしまいました。原因はデザイナーが好き勝手なキャラをつくってしまったので、なんでもありのＲＰＧになってしまったのです。でも、ちゃんと『DUEL』の川中島のシナリオも、つくります。

誰かこいつらを止めろよっ!



◀アメリカにも鳥居の同類がいたんだねぇ(5月号57P参照)



◀これのドコがコスチュームなんだろ?



▶アナタハ、トッテモカンチガイシテル



▼うーん。もっと美人だったらなー



▶こういうのを見ると安心できるなぁ…

SOFT EXPRESS プレゼント

ロクでもないものをやまほど買い込んできた我々おじゃまし隊からのプレゼントぢゃ。ピンは「バトルクライ」なるRPG専用BGMカセットやアバロンヒルの新作プロレス・ゲームから、キリは知能指数計測球(!)やらゴム風船まで、全部で10名に当たるのぢゃ。



▲どれが当たるかは、神のみぞ知るなのぢゃ

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

ゲームアーツ

暑中お見舞い申し上げます。
お待たせしていた、ゲームアーツ初のシミュレーション『ハラキリ』が、ようやく発売となりました。あきらめないでいてくれた皆さん、ありがとう。ご期待に添えましたでしょうか? いまは夏休み、心おきなく楽しんでください。

光　栄

ナポレオンの劇的な生涯を疑似体験できるゲーム『ランペルール』が現在絶賛発売中です。地位のちがいに合わせたプレイが可能なコマンド拡張システムを始め、当時の状況をリアルに再現する工夫がふんだんに盛り込まれています。価格は9800円、CD付き12200円。

工画堂スタジオ

暑い夏、これからがアウトドア季節の本番だ。うちのチーフがパジェロを買うといって騒いでいる。4WDブームとあって、いままさにおしゃれなアイテムといえる。海によし、山によし、都会でおしゃれ、ということない。ちなみに私はJEEPに乗っている。

コスモス・コンピューター

夏の夜空いっぱいに広がる、きらめく星の数々とミルキーウェイ。そして水の惑星、地球に発せられるシグナルを君は感受できるだろうか? さあいますぐ発進だ! ビジュアルSFシミュレーションの大作『レジオナル・パワー』とともに広い宇宙を目指し……。

コナミ

人の人生を大きく左右することはいつも「些細なこと」だと思う。ほんの「些細なこと」が物事をよくしたり、悪くしたりする。そんな「些細なこと」をとっても大切にした戦略アクションゲーム『ソリッドスネーク』が発売になった! 静かなる緊張がここにある。

ザインソフト

最近、美人がふたり入社しました。なぜかザイン・ソフトは美人ぞろいなのです。
そんなことはさておき『レインフォーサー』の発売にむかって、みんながんばってます。期待しててくださいね。

ジー・エー・エム

GAMが放つ大型SLG第3弾。『マインカンプ』は第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を扱った超大作。『太平洋の嵐』や『バトル』に比べ、将軍たちや飛行隊指揮官らがぞろぞろ登場するのが大きなちがいである。『バトル』をプレイしながら待っていてくれたまえ。

システムサコム

夏休み、いいですね〜。社会人になってから、夏休みなんか、あってないようなもんだからなあ。ああ、女の子と海行きてーよー。僕(サコムの音楽担当、マサ斉藤)といっしょに海に行きたい女の人、会社まで電話ください(ウゥ〜ン、いけずぅ!)。

システムソフト

『マスターオブモンスターズ マップコレクション』が、今月発売予定です。ユーザの皆さまから応募されたマップのなかから厳選したものばかりを20枚、さらにオリジナルのキャンペーンマップを2枚収録してます。『遊撃王Ⅱ エアーコンバット』もよろしく。

ジャスト

やっほー! ア○ト○ィ○クの中村、元気か? オレも元気だぞー! まあ、そんなことはどーでもいいが、これからドンドンと新作を出すと、スタッフ一同が気合いを入れて申しておりました。さあー、これからが本番! いっちょう、やったるでぇー!

シンキングラビット

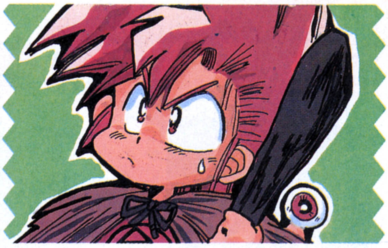
日本の夏は、蒸すけど涼しい今日このごろ、皆さんはいかがお過ごしでしょうか。きっと、TOWNSを冷蔵庫の横まで持っていっての『倉庫番』。もしくは、98ノートをひざに乗せて環状線をグルグル回っておられることと思います。そう! 日本の夏、『倉庫番』の夏。

スキャップトラスト

この伝言板が載るころは、暑い夏のまっ盛り、ということは皆さんは海や山に大忙しなんだろうなー。夏休みが1カ月もあって、楽しくて楽しくてしかたがないんだろうなー。いいな、いいな、私もたくさん夏休みがほしい。そして誰か、私をどこかに連れてってよー。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft 最前線



新作、移植ソフトの発売情報の先取り情報コーナーだよー。なお、情報は6月17日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格はとくに記載のないかぎり消費税を含まれてないからねっ。

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
RPG	エフェラ&ジュリオラ	PC8801SR・価格未定	ブレイン・グレイ 発売日未定
AVG	黄金の羅針盤	PC9801・価格未定	リバーヒルソフト 9月中旬
SLG	億万長者Ⅱ	PC9801・価格未定	コスモス・コンピューター 10月予定
SLG	川中島異聞録	PC9801,PC88SR・価格未定	呉ソフトウェア工房 10月予定
SLG	カンプグルッペ	PC9801・価格未定	ビクター音楽産業 発売日未定
SLG	銀河英雄伝説Ⅱ	PC9801・価格未定	ボーステック 10月予定
RPG	クォーター・スタッフ	PC9801・9800円	スタークラフト 8月10日
ACT	幻獣鬼	X68000・7800円	T&Eソフト 発売日未定
RPG	XaKⅡ	PC9801, PC8801SR・8800円	マイクロキャビン 9月予定
RPG	手天童子	PC9801, PC88SR・価格未定	エニックス 9月28日
TBL	雀豪 NOTE	PC9801N・7800円	ビクター音楽産業 8月24日
RPG	ダーク・レイスⅡ -ダブル・パープル-	PC9801V・9800円	アーテック 8月上旬
SLG	大戦略Ⅲ '90	PC9801・9800円	システムソフト 今秋予定
SLG	D -欧州蜃気楼-	PC9801・12800円	ウルフチーム 8月10日
AVG	DPS -SG-	PC9801・6800円	アリス・ソフト 8月15日
AVG	TOKYO AFTER FIVE	PC98,PC88,MSX2,X68・価格未定	クレスト 9月上旬
ACT	ネメシス'90	X68000・価格未定	エス・ピー・エス 発売日未定
RPG	バーズテイル	PC9801,PC88VA・各9800円	ポニーキャニオン 9月21日
SLG	ファースト・クイーンⅡ	PC9801・価格未定	呉ソフトウェア工房 発売日未定
RPG	ファーラの時結界	PC8801SR・8800円	ハート電子産業 10月上旬
RPG	ファンタジーⅣ	PC9801・9800円	スタークラフト 8月17日
SPT	プロ野球 ワールドスタジアム	X68000・価格未定	エス・ピー・エス 発売日未定
RPG	ブラック・レインボウ	PC9801V・8800円	ホビージャパン 8月下旬

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

『トンネルズ&トロールズ』をお持ちのユーザーで、ユーザー登録ハガキをまだ出していないかたは、至急、スタークラフトまで、お送りください。

ソフトスタジオWING

予定では、この号で『ミラーズ』完成と報告したかったのですが、ゲームのマルチ・ストーリー（枝別れストーリー）が予定より増えたために遅れてしまいました。発売日が9月に遅れたことを、紙面を借りてお詫びいたします。

T&Eソフト

X68Kユーザーの皆さん。『ルーンワース 黒衣の貴公子』はもう買ってくれたかな？ おもしろさは保証するので、ぜひ買うよーに！ キミたちには続けて第2弾のプレゼントが待っているのだよ。バリバリのアクションシューティング『幻獣鬼』がそれだっ！

テクノソフト

皆さん、夏休みは楽しく過ごしてますか？ 私は夏カゼをひいてしまいました。こんなとき、高校の先パイから「根性!!」でカゼでもガンでも直るっ！ といわれたのを思い出します。皆さんも病気になっても「根性!!」でがんばって、夏休みを楽しんでくださいね。

データウエスト

暑いー。最近はとくに暑い。あ、そうだ。『TDF』って知ってる？ ウチのシミュレーションゲームなんですよん。これは他のヤツとちがって「マニュアルなんか読まねーぜ」というキミにぴったりのゲームなのさっ。これがTOWNSでCDなんだって。スゴイでしょ。

デービーソフト

『フラッピーPLUS』は皆さん遊んでくれてるかな？ もしかしたらビジネスコーナーに並んでるかもしれないから、気をつけて探してね。で、ゲーム日照りの夏をついて、デービーの新作は着々と完成しつつあります。もうすぐ発表できますから、待っててくださいね。

NCS

先日はイベントに参加いただき、ありがとう。おまけにゲームまで買ってくださるとは、とは予定の域を出るものではないが、初心に帰ったつもりで、こら、家に帰るんじゃないっ。すべての道は大江戸へ通じるか？ いったいどうなってるんだ。波乱を含み、次回へ。

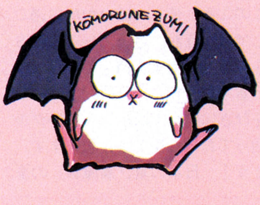
日本テレネット

夏休みはまだか。私はいま夏休みを探している。はやく、はやく来い。いまごろみんなは海、山、湖と楽しんでるだろうな。私はいま、PCエンジンCD-ROM2で発売する『デコボコ伝説』のデバッグ中だ。社内は暑すぎる！

日本ファルコム

ついに『ドラゴンスレイヤー』のMSX2版が発売されました。まだ買ってない人は、いますぐお店に行こう！ FMPACにも対応してるし、他の機種にも負けない出来なので絶対買ってね。それと9月にはお待ちかねのアニメ『イース』第3巻が出ます。

バショウ・ハウス

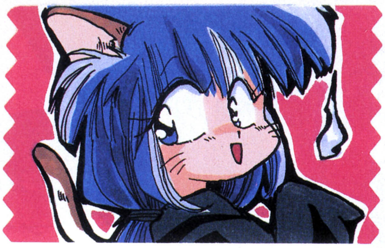


パック・イン・ビデオ

もう『実戦ビリヤード』で遊んでみたかな？ 対戦相手がしゃべると、なんだかまたちがった感じでしょう。そして、今度はあの『バトル チェス』PC98版を発表します。常識を超えた1600にものぼる膨大なアニメーションパターンは君をきっと魅了するはず。

ハート電子産業

9月上旬発売予定の『ぷりんぐあっぷ』はモニターの中の女の子を育てるシミュレーションゲーム。歌、ダンスそしてエッチまでも学習し、あなたをマジにさせてしまいます。いま最も熱く、最も危険な人工知能かも？（恋人にしちゃうとマジで危ないので注意してネ）



SLG	**ぷりんぐあっぷ** PC9801N・9800円 ハート電子産業　9月上旬
SLG	**マインカンプ** PC9801・価格未定 ジー・エー・エム　発売日未定
SLG	**マスターオブモンスターズ マップコレクション** PC9801・4800円 システムソフト　8月予定
AVG	**Misty vol.5** PC98,PC88,MSX2,X1t,X68,TOWNS,FM77・各5000円 データウエスト　9月21日
AVG	**MIRRORS -夢の血族-** PC88SR（要CD-ROM）・価格未定 ソフトスタジオWING　9月上旬
STP	**やじうまペナントレース2** PC9801,PC8801SR・価格未定 ビクター音楽産業　発売日未定
ACT	**REINFORCER** X68000・8800円 ザインソフト　9月上旬
SLG	**レジオナル・パワー** PC9801・価格未定 コスモス・コンピューター　10月予定

SOFT EXPRESS

移植ソフト

PC98

●クォース（PC9801・6800円）
コナミ　9月21日

●ナビチューン ドラゴン航海記（PC9801・価格未定）
工画堂スタジオ　発売日未定

●野球道Ⅱ（PC9801・8800円）
ブラザー工業タケル事務局　9月予定

MSX

●ティル・ナ・ノーグ 禁断の塔（MSX2・8800円）
システムソフト　発売日未定

X1,X68000

●ランペルール（X1t・価格未定）
光　栄　発売日未定

●アルガーナ（X68000・6800円）
ブラザー工業タケル事務局　9月上旬

●エアーコンバット 遊撃王Ⅱ（X68000・8800円）
システムソフト　8月予定

●三國志Ⅱ（X68000・価格未定）
光　栄　8月中旬

●シュヴァルツシルト（X68000・12800円）
工画堂スタジオ　発売日未定

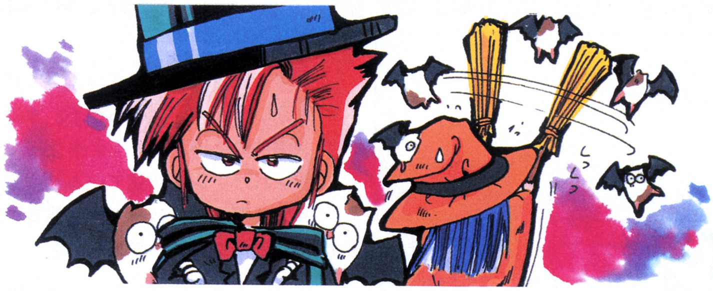
●雀豪2（X68000・9800円）
ビクター音楽産業　8月24日

●遙かなるオーガスタ（X68000・価格未定）
T&Eソフト　発売日未定

●リングマスターⅡ（X68000・価格未定）
ホビージャパン　12月下旬

FM

●TDF（FM TOWNS・8800円）
データウエスト　9月7日



ハミングバードソフト

夏休みの間に『ロードス島戦記』も『福神漬』も終えてしまった人は、いちど『ラプラスの魔』に挑戦してみませんか。「こんな恐ろしいゲームがあったとは」と、きっと思うことでしょう。さあ、これからはもう「知らなかった」とはいわせませんぞ。

PSK

お一暑い！　この暑さを吹き飛ばすには、なんといってもパソコンゲームに限るぜ。雨戸を閉じてカーテンを引き、部屋の電気を消してモニターを暗くする。そしてパソコンとモニターと君の頭をすっぽりと包むように毛布をかぶせ、音漏れを防ぐ。よし、準備完了だ！

ビクター音楽産業

またまたスタッフ募集のお知らせ。全国のプログラマーの皆さん、みんなでゲームでもつくってみませんか。感性のあるゲーム制作者を募集しています。もちろんグラフィックや音楽でも同時募集中。ご希望のかたは、ビクターまでじゃんじゃん応募してください。

ビー・ピー・エス

学生の皆さん、夏休みを有効に使ってますか？　油断してると休みはすぐに終わってしまうゾ。宿題は早めに終わらせよう。で、宿題に疲れたら息抜きに『テトリス』(笑)。98ノートを持ってる人は太陽の下でプレイするのもいいかもね。

ブラザー工業タケル事務局

「おーい、おーい、北海道、ほっかいどお～お～」とTVでよく聞きますが、この号が出るころは、私も北海道にいるんだョ！　遅ればせながら、24歳にして初めての北海道なんだョ！　小樽でワイングラスを買って（いつか）お嫁にいくのが夢だったのヨ……。

ブレイン・グレイ

ごんぬずばっ！　これを書いているいまは、雨がしとしとと降り続いています。心までじめじめして、なんだかとってもイヤです。とかいって、皆さんがこれを読むころは、夏まっ盛り！　スイカ食べてカの1匹でも叩いて日本の夏を楽しんでね。ところでTちゃん元気？

ボーステック

『銀河英雄伝説Ⅱ』の開発もいよいよ大詰めとなりました。開発陣は、この夏の盛りにプールにも行けずに汗まみれとなってゲームバランスの調整をしてます。なにしろ今度はターン数の制限がないので大変です。パッケージイラストは、あの加藤直之氏に決定です。

ポニーキャニオン

むし暑い日が続くけど、こんなときは涼しい部屋で冷たいジュースでも飲みながら、ゲームするに限るよね。
『ウルティマV』が発売されたけど、皆さんはもう遊んでくれた？　まだ買ってない人は、絶対買ってね！　おもしろさは保証つきだよ！

ホビージャパン

総統「ゲーリング君、わが国の命運を賭けた『ブラック・レインボウ』作戦は、いつ発動するのだ？」
ゲーリング「はっ！　8月下旬の予定であります」
総統「そうか……。時間をかけた分いいものができるのだろうな？」
ゲーリング「そりゃ、もう……」

マイクロキャビン

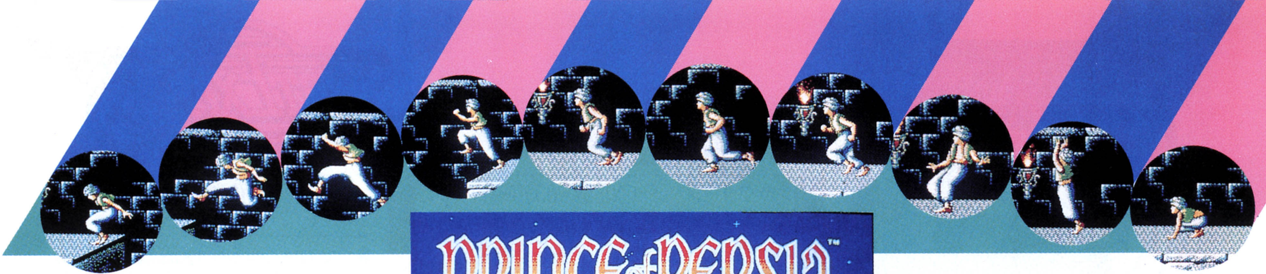
ついに迫ってまいりました。絶頂RPG『XaKⅡ』！　事実は想像をはるかに超える。『XaKⅡ』のコンセプトはリアリティ。前作よりも超リアルになって、全てにおいてPC88ではこれが本当の限界といえるでしょう。早くみなさんにお届けしたいものだ。

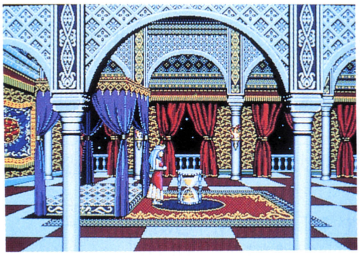
マイクロネット

北海道にも夏が来た！　というわけで、わが社もクーラーをつけ始めたのですが、全然涼しくならない。おかしいと思って調べてみると、なんとセンサーがものすごく涼しいとこにあるではないか！　ひえー、なんてこったい！
担当はTANBAでした。

リバーヒルソフト

新しくなったリバーヒルのテレフォンサービス「トークインフォメーション」では、いま『黄金の羅針盤』の特集をやっているんだ。制作秘話はもちろん、制作スタッフの声も聞けたりするから、絶対お聞き逃しのないように！
番号は092-771-0328です。







いまだかつて、ここまでなめらかにキャラクターをアニメーションさせたアクションゲームがあっただろうか!? なんてキャッチコピーを鼻息荒くいいたくなるような、ものスゴいアクションゲームが登場したぞ！

あっと驚くリアルさと難しさが刺激的！

SOFT EXPRESS

プリンス・オブ・ペルシャ

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円〔税別〕

ブローダーバンドジャパン ☎03-341-1135

このソフトは、他人のプレイを見ているだけでもおもしろい、絶対おすすめの1本だ。最大の見どころは、キャラクターの動き（アニメーション）のリアルさで、はじめて画面を見た瞬間「おおっ！」と声が出るほどの衝撃がある。走ったり、ジャンプしたり、高いところによじ登ったりする、主人公の動きはまるで実写のように細かく、なめらかで、オプション機能の「再現モード」を使って、記録されたプレイを見ていると、アクション映画を観ているような錯覚に陥ってしまうくらいリアルなのだ（少しもオーバーな表現ではない）。また、やられパターン（死にざま）もリアルで、串刺しになったり、切り殺されたり、残酷なシーンがいっぱい出てくる。

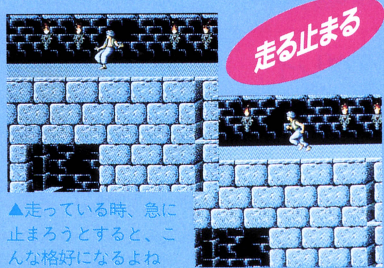
ゲームの難度はやや高めで、アクションゲームが苦手の人にはちょっと苦しいかもしれない。なにしろゲームの舞台となる王宮の中は、トラップだらけで一瞬たりとも油断できないし、ほんのちょっと操作タイミングがずれただけで命を落とすケースが多い。しかも、全ステージを1時間（リアルタイム）以内にクリアしなくてはいけないという条件つきなのだから（1時間をオーバーしてしまうと、王宮の最上階で助けを待っている、愛するお姫様の命が……）、かなりの手ごわさだ。

少々難しいところはあるけれど、抜群におもしろいソフトなので、ぜひともトライしてほしい。

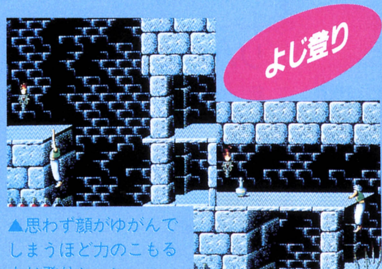
まるで実写を見ているようなリアルな動きを見よ



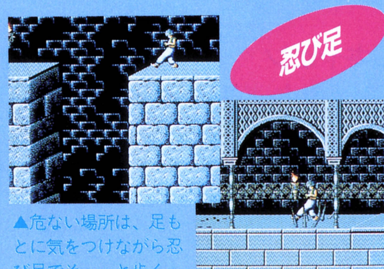
▲腕の振りの反動を利用して、遠くへ跳ぶ姿がとってもリアル



▲走っている時、急に止まろうとすると、こんな格好になるよね



▲思わず顔がゆがんでしまうほど力のこもるよじ登りシーン

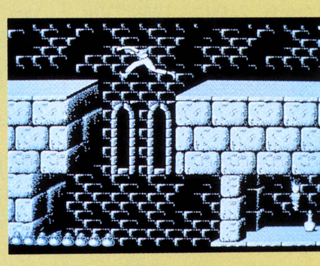


▲危ない場所は、足もとに気をつけながら忍び足でそーっと歩く

ワンポイントチェック

クリア時間を競うのもこのゲームの楽しみのひとつ。友だちとテクニック比べをしてみよう。

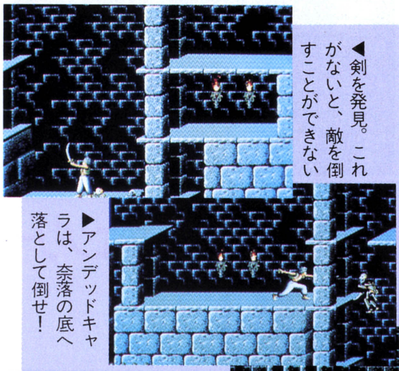
液晶ディスプレイでも遊べるぞ



画面モードを液晶ディスプレイ用に切り換えれば、98noteなどでもプレイ可能に。カラーモニタを使っている人もモノクロモードで遊べるぞ

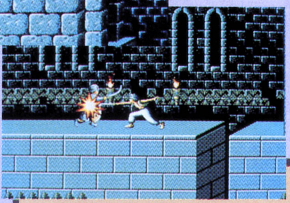
さまざまな関門が行く手を阻む！

正義の刃を受けてみよっ



◀剣を発見。これがないと、敵を倒すことができない

▶アンデッドキャラは、奈落の底へ落として倒せ！



▶剣の戦いは間合いが大切。相手の動きをよく見よう

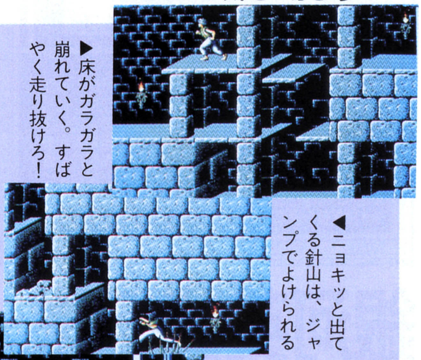
キレ味最高、恐怖の二枚刃



▲踏みこむタイミングを誤ると、ご覧のように体がまっぷたつ

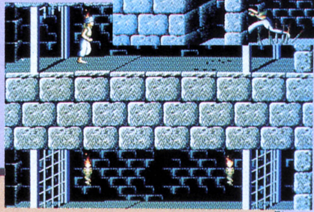
無惨！

足もとには気をつけよう



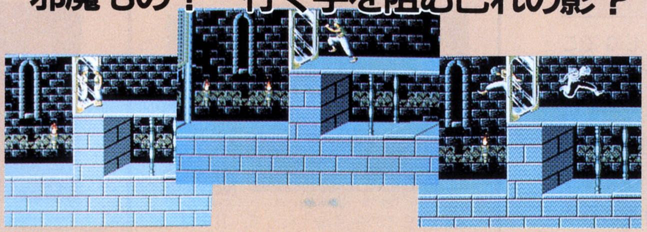
▶床がガラガラと崩れていく。すばやく走り抜けろ！

◀ニョキッと出てくる針山は、ジャンプでよけられる

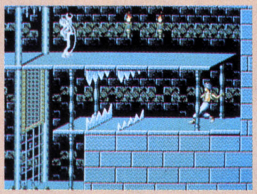


◀鉄格子を開けるスイッチになっている床もあるぞ

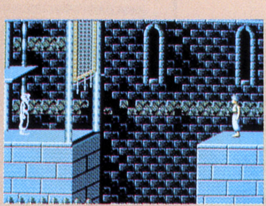
邪魔もの！　行く手を阻む己れの影？



▲鏡のなかに跳びこむと、反対側から自分そっくりの影が現れた。これはいったいどういうことか？　このナゾの影の正体は!?



▶なんと、魔法の薬を勝手に飲んでしまった



◀じっと向かい合うふたり。不思議な光景だ

着地失敗、あの世へ急降下



▲3段階以上の高さから落ちると、地面に激突死する

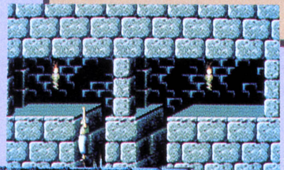
グエー

胸にグサッとくる針の山

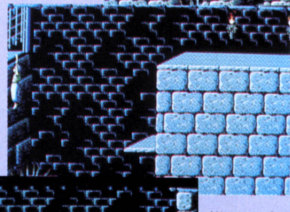


▲床から飛び出す針山。うまくかわさないとアウトだ

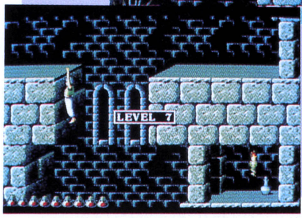
ギャー



▶下には地獄の入口がポッカリと開いているだけ……。



▶ぐずぐずしてると鉄格子の下のヤリが手に突き刺さるぞ！



◀面によってはこんな始まり方もある。慌てずに、つかまれ

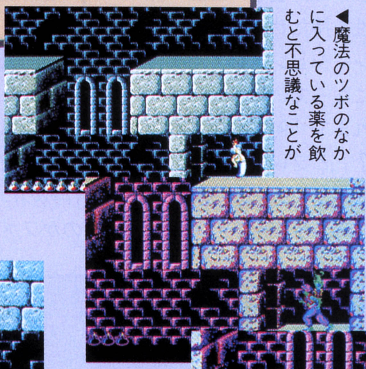
手が離せない大ピンチ！

無念！

剣が未熟でもダメなのだ

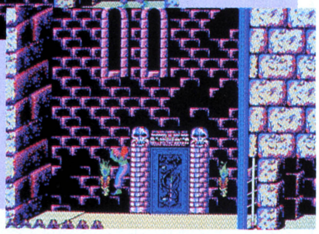


▲相手の攻撃を受けるたびに、命の壺が減っていく



◀魔法のツボのなかに入っている薬を飲むと不思議なことが

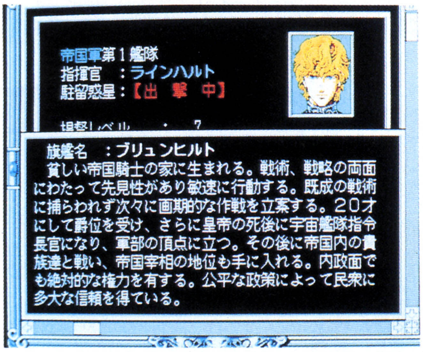
◀薬の効きめが続いている間は、画面の色が変わる



▶薬の力によって高い場所からも安全に降りられる

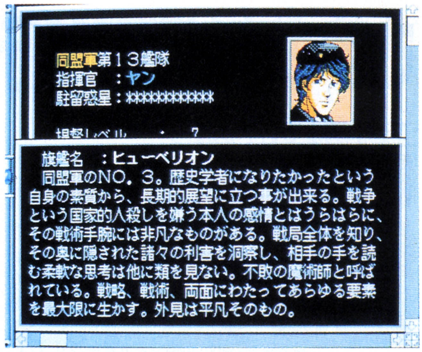
薬を飲んで空中遊泳だ

常勝の天才ラインハルト



銀河英雄伝説 II

原作の雰囲気をそのままに、しかもＳＬＧとしてのプレイアビリティを高める、『銀河英雄伝説 II』は銀英伝ファンにとってもそうでない人にもおススメの作品だ！　銀河をキミの手に収めよ！



不敗の魔術師ヤン・ウェンリー

銀河英雄伝説、待望の第２弾登場！

SOFT EXPRESS
銀河英雄伝説 II
PC9801シリーズ（5D / 3.5D）　価格未定
ボーステック　☎03-708-4711

原作をもとにしたＳＬＧでこれほどのプレイアビリティを誇ったものがあったろうか？……と強調したくなるのが『銀河英雄伝説』。パワーアップセットも加えて、当分はＳＬＧ界に確固たる地位を占めるだろうと思った矢先に、IIが開発中との知らせがあった。

主な仕様をあげてみると、マップサイズが従来の４倍になったほか、各艦隊に作戦命令が出せるなど、戦術面（思考面）では大幅な進歩を遂げるという。また、たとえば側面攻撃では効果が大きいといったように、攻撃に正面・側面などの方向性を持たせることで、ウォー・シミュレーションとしての奥行きが深いものになっている。

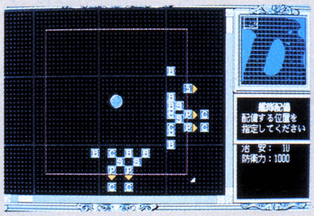
加えて、これまで「何かが足りないんじゃないか？」とプレイヤーに思わせてきた原因その１であった“提督の顔グラフィックス”が表示されるようになった。これはいっけんささやかなことに思えるが、なかなかどうして。だれが艦隊を率いているかによって、作戦のたてかたが微妙に異なってくるのがファン心理というものだ。

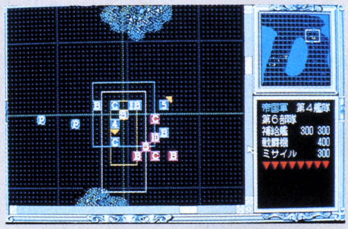
ともあれ、IIの出現によって、心おきなく「銀英伝」の世界に没頭できるという寸法だ。

以後、あわてずさわがず、続報を待つように！

これぞ究極の銀英伝なり！

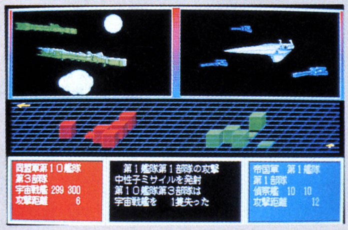
まずは新装となった『銀河英雄伝説 II』の画面を心ゆくまでご覧あれ。キミのＳＬＧゴコロを刺激する新システムの数々なのだ！


▲前作までの生産に代わって、IIでは“出撃”という概念が用いられている





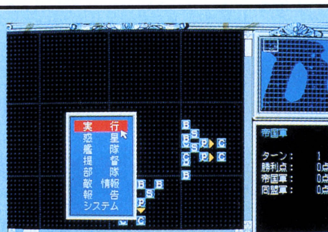
▲各提督に作戦命令を与えると、オートでその艦隊が動いてくれるようになった

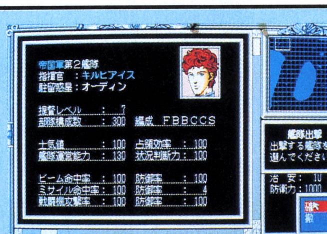

▲ミサイル・レーザーなど、各兵器に射程の概念を導入、側面攻撃は正面よりも効果大というように攻撃に方向性が加えられた。バトルアニメも健在、表示も３Ｄでカッコよく！

さらに使いやすく！



▲シナリオは全部で５つ。これに加えてキャンペーンモードで通しプレイが可能


▲操作性のアップはもちろんのこと。フルマウスですべての操作はＯＫなのだ！



▲提督情報は数値で表される能力のほか、経歴のオマケがついたおシャレなもの

 ※画面は開発中のものです



1920 SERIES

黄金の羅針盤

ミステリーAVGの老舗、リバーヒルソフトから、またまたビッグゲームが登場。1920年シリーズの第2弾『黄金の羅針盤』だ。今回は豪華客船内での殺人事件。はたして私立探偵、藤堂龍之介の推理はいかに？

1920年代の豪華客船AVGだ！

黄金の羅針盤

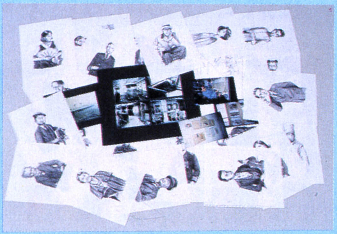
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円〔税別〕

リバーヒルソフト ☎092-771-3217

かつて洋上の女王の名を欲しいままに、その華麗な姿を世界に誇った豪華客船“翔洋丸”。物語は、この船の中で発見された死体を発端に、ある人物の謎と秘密、複雑な人間関係、そして新たな殺人事件へと展開していく。たまたまこの船に乗り合わせた私立探偵、藤堂龍之介は、この難事件に挑戦するのだが……。

リバーヒルお家芸のミステリー物とあって、人物設定、舞台となる船室や甲板のグラフィックは、相変わらず緻密だ。船内は、例によって1920年代のヌーヴォー調の独特な雰囲気で良。しかも、今回は、すべて斜め上からのアングルなので、全91室248面の船室での捜査もより進めやすくなるというわけだ。今号では、そのできたてホヤホヤのグラフィックの一部を覗いてみよう。

ゲームの土台となる資料

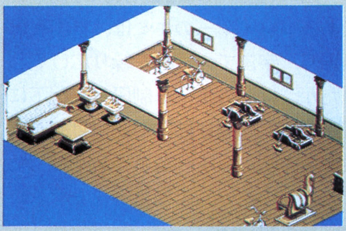


▲奥深い物語や人物設定、綿密なグラフィックは、すべてこれらの資料をもとに作成

アングルは斜め上から



▲ひとつひとつの部屋は、このようになっている。斜め上からのアングルは初登場だ。部屋の全貌がとてもわかりやすいのだ



▲部屋がつながるとこんな感じに。こんな雰囲気の船で、旅してみたいよー

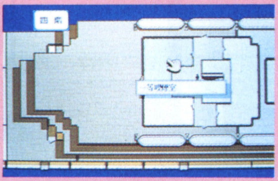
翔洋丸の乗客や船員たち



▲主な登場人物は28名。男も女も、服装や髪の感じが、なんとなくレトロっぽいよね

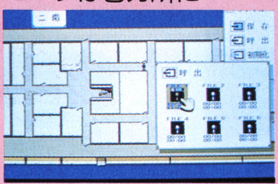
船内の部屋は全部で91室！

これが移動画面だ



▲操作はマウスでクリック。簡単なのだ

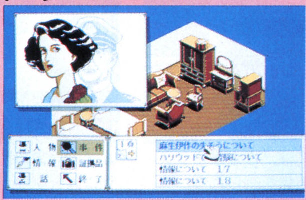
セーブは6カ所に



▲セーブするファイルには日時も記録される

捜査は念入りに！



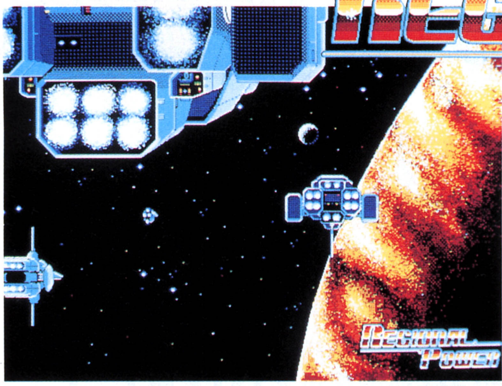


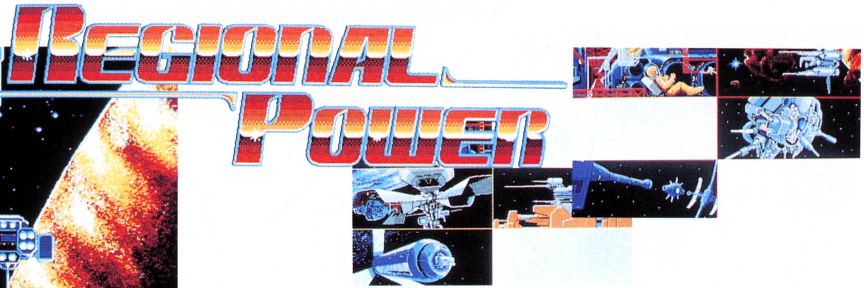




▲捜査の基本は聞き込みだ。キミは広い船内を歩き回って、いろんな人物から情報を収集し、事件の謎を解明しよう。キミは名探偵になれるかな？

※画面は開発中のものです





SLGでは定評のあるコスモス・コンピューターから広大な宇宙を舞台としたSFウォー・シミュレーションの登場だ。設定が細かく、データ数が豊富なうえに、SLGにはめずらしく美しいアニメ風のビジュアルシーンが多い点にも注目だ。

宇宙の英雄をめざし艦隊の総指揮を取れ

SOFT EXPRESS
レジオナル・パワー
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円〔税別〕
コスモス・コンピューター ☎03-5273-2671

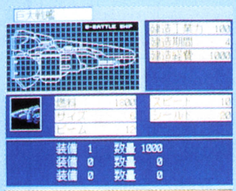
このゲームは、遙か未来、地球から星々へと散って行った植民者たちの戦いを描いた、SFウォー・シミュレーションゲームだ。シナリオは5つに分かれていて、その目的は「全星系を支配する」とか、「星々を破壊する未知の巨大宇宙船を壊滅する」など、それぞれ異なるのだ。

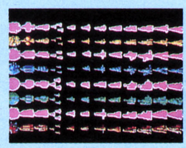
一国の(全星系の場合もある)司令官であるプレイヤーのキミは、自国艦隊を操り、宇宙での戦闘を繰り広げるわけだが、ほかの星系を制圧し支配下に置くとか、同盟を結ぶとか…目的を達成する方法は、すべてキミしだい。ただし、このゲームでは星系を支配下に置けば、お金が増えて艦船が生産できるとは限らない。また星々の経済のバランスも考えていないと、戦闘で泣きを見ることにも!? 戦略は単純ではないのだ。戦闘では、自国の兵器の特徴を生かした艦隊編成と戦術が勝利につながる。ユニットの数が多く、目的に合わせて編成できるので、多様な戦術が楽しめることうけあいだ。また設定が細かいうえに、SLGには珍しくグラフィック数も多い。途中にはいくつかイベントがあったり、ビジュアル的にも楽しめて、より臨場感にあふれたプレイできるのだ。宇宙の英雄になれるかどうかはキミの腕しだいだぞ。

選択できる司令官や艦隊のデータがたくさん!!



▲作戦モードで、各艦隊の司令官が選択できる。なかには女性もいるのだ





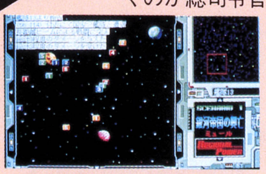
▲ユニットの情報画面で兵器の特性をチェック! 戦艦、戦闘機、空母、要塞、軌道砲などのデータが、豊富に詰まっているのが見もの

ワンポイントチェック

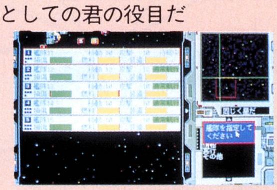
SLGが苦手な人も、簡単な操作性と美しいグラフィックで、安心して楽しむことができそうだ。

戦略! 勝利は君の指令いかんだ!

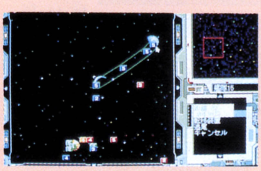
豊富なデータを自在に操り、自軍を勝利に導くのが総司令官としての君の役目だ



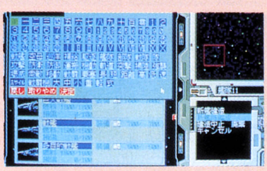
▲通常画面では、さまざまなメッセージから情報を得られる



▲総司令官のキミは艦隊ごとに個別に命令を与えることができる



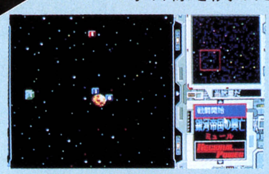
▲移動方法もさまざま。通常航行では目的地までの年月が示される



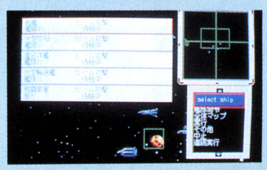
▲艦隊をつくって自分の好きな名前をつけることも可能なのだ

作戦! いよいよお楽しみの攻撃だ

艦隊への命令は、作戦モードでおこなう。攻撃目標を決めたら、いよいよ戦闘開始だ



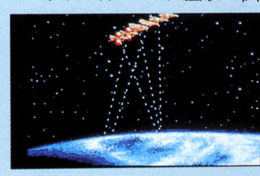
▲戦闘開始! 広大な宇宙で、いまキミの死闘が始まるのだ



▲接近戦はビーム兵器のある艦とか…状況に合わせて、艦隊に命令



▲戦闘モードに入ったら、連続実行で手放しでもOK



▲美しいビジュアルで見せてくれる迫力ある惑星攻撃のシーン

 ※画面は開発中のものです

アルシャーク

飯島氏ひきいる「ライトスタッフ」が、自信をもってお届けするデビュー作『アルシャーク』。どーやら製作は大快調のようである。はたしてどんなゲームになるのか……。今月は、ちょいとその世界をのぞかしてもらおーではないか！



製作快調!! ファン待望の期待作！

SOFT EXPRESS

アルシャーク

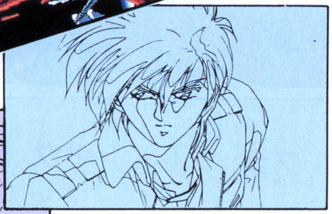
機種未定　価格未定

ライトスタッフ　☎03-360-5708

先月はほとんどゲームの紹介をしなかったので、ライトスタッフの人びとは、少し悲しんでいたようであった（ウソだよ、そんなタマじゃないって）。そーゆーワケで、今回はマジにゲームの紹介をするぞ！

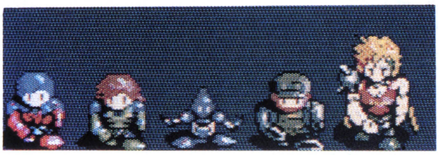
まず『アルシャーク』の舞台は、3つの恒星系に属する12個の主なる惑星で構成された、ウィスペラードと呼ばれる小宇宙。そこには、マーズ人、ゾリアス人、ウュリア人、ミュントス人の4つの種族が共存している。そして主人公のシオンは、マーズ人の開拓家の息子として生まれた18歳の少年。ある事件をきっかけに、ガールフレンドのショーコ、アンドロイドのカルとともに、ゾリアス帝国と戦う決心をする。彼らを支えてくれる仲間は、メカニックの天才スクラップ・ジョーと女ミュータント戦士ウェルダ（なんと身長225cmの大女だあっ）。このデコボコチームがどんな活躍を見せてくれるのか、いまから楽しみやんけ。

それにしても「いやあ、快調、快調」なんていっておきながら、取材に行くと画面をふたつしか見せてくれなかった飯島大魔王。あんたって人は……好きだよ。





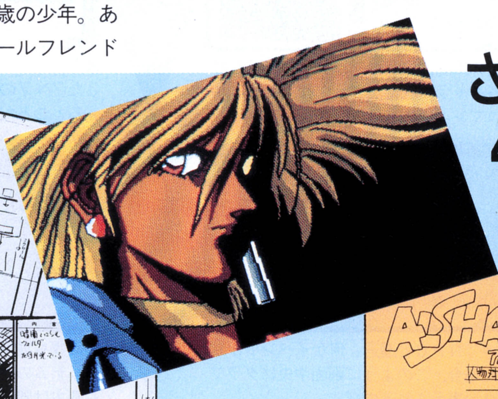
◀▲これがオープニング画面＆原画である。アニメをフルに使って、見ごたえのある画面になる予定だ

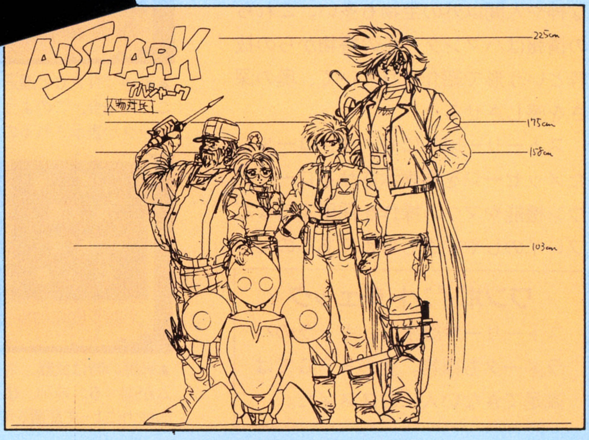




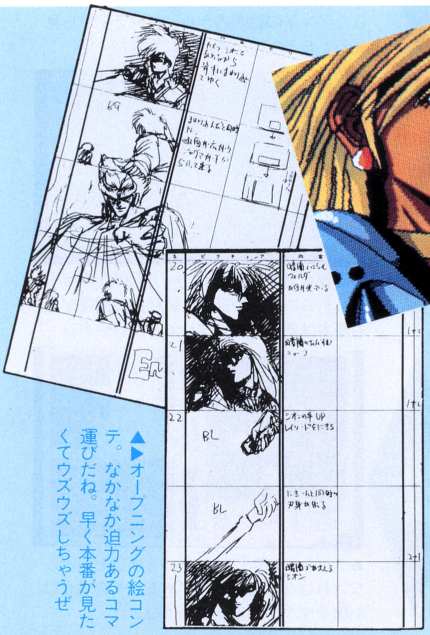
▲▶こちらは主人公のパーティの駒グラフィック。やっぱウェルダってデカい！

さあさあさあさあ、4人と1ぴき(?)の大冒険が始まるぞっ!!





▲▶ウェルダのかっこいい横顔……こいつ、けっこう人気出そうだな。で、右の絵は、メンバーの身長差がひと目でわかる、全員集合の図。ひときわデカいウェルダと極端にチビのカルが、なかなかいいコンビになりそーだ。やっぱアイドルは、かわいいショーコかな？



▲▶オープニングの絵コンテ。なかなか迫力あるコマ運びだね。早く本番が見たくてウズウズしちゃうぜ



Black Rainbow ブラック・レインボウ

テーブルトークRPGの老舗ホビージャパンの新作は、オリジナルコンピュータRPG『ブラックレインボウ』だ。わざわざ「コンピュータRPG」と銘打つところに、「RPGマガジン」を出版している同社のこだわりが見える。ゲームの内容も「さすが」とうならされるものがあるぞ。

凝ったストーリーを堪能しよう！

SOFT EXPRESS

ブラックレインボウ

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

君たちは人間に被害を与えるモンスターを倒し、正義を行うことを求めてさまよう〝愚か者〟だ。今回は、モンスターによる略奪が頻発する原因を探るためにエスタトという村にやってきたのだ。

『ブラックレインボウ』はこんなストーリーで始まる。プレイヤーは6人のパーティを組んで〝ブラックレインボウ〟ワールドを旅するのだ。当面の目的は先にも書いたとおり、モンスターが暴れる原因を突きとめることだが、最終目的はストーリーが進むにつれて明らかになる。

さて、『ブラックレインボウ』の特色だが、なんといってもキメ細かな背景設定にある。舞台となるのはハマンタールと呼ばれる世界で、ここには人間、エルフ、ドワーフがそれぞれ国家をつくり生活している。そして、さまざまな神や人間以外の生物も多い。これらの情報はハマンタールの書物からの抜粋という形で紹介されていて、奥の深さを感じさせる。

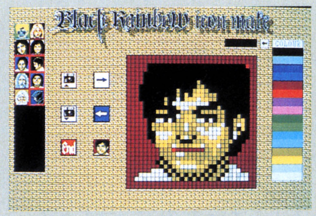
ストーリー以外にも、スクロールしたメッセージを再表示させるロールダウン機能やマウス操作を採用するなど、プレイのしやすさも考えてあるのだ。

ワンポイントチェック

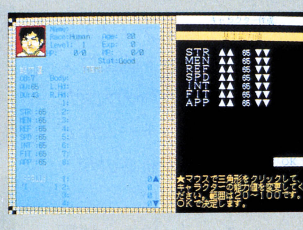
ストーリーが緻密で、キャラのパラメータも複雑。並のRPGでは満足できない人におススメだ。

独特のキャラメイキング

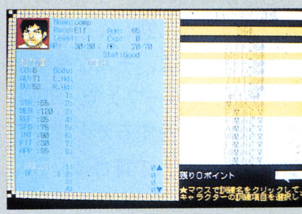
『ブラックレインボウ』のキャラはユーティリティディスクで作成するが、普通のRPGとちがった独特の部分があるのだ。



◀縦横32ドットで独自のキャラクターをつくれるのだ

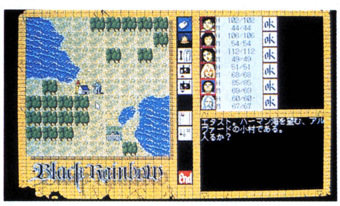


◀基本能力値とそこから計算される2次能力値がある

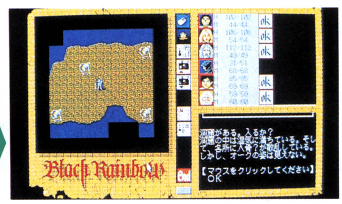


◀キャラの職業がない代わりに修行で能力を増せる

フィールド

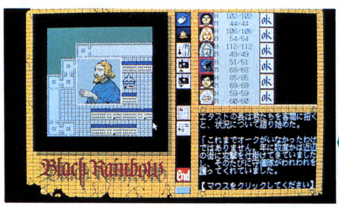


▲通常の画面は2Dのマップだ。画面の右には各キャラの状態が表示され、中央には各種コマンド用のアイコンが並んでいる



▲ダンジョンなどでは、パーティを中心とした7×7の範囲のうち、パーティから見えるところだけが表示されるのだ

町



▲町中でNPCと遭遇。何かイベントが起こった場合、このように画面中央にグラフィックが表示されるのだ

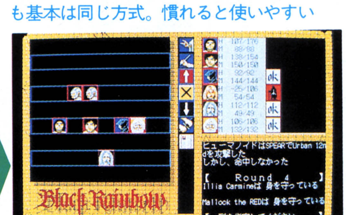


▲買物も独得のキャラシート画面を使って。アイテムの使用や交換、戦利品の獲得なども基本は同じ方式。慣れると使いやすい

戦闘



▲戦闘の時は武器、スペル(呪文)、アイテムが選べる。前列、後列があって、キャラの能力によって配置を考えなくてはいけない



▲スペルのなかには、かける対象を選択しなければならないものがある。その場合は、対象をマウスで指定すればOKだ



『ウルティマ』でおなじみ、オリジンがアメリカで発売し、大人気を得たゲーム。それがこの『スペースローグ』だ。さまざまなゲームの要素をふんだんに盛りこんだスーパーソフトなのだ！

最強のポリゴンが君のCRTにやって来た

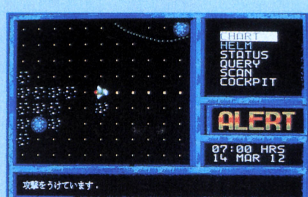
SOFT EXPRESS
スペースローグ
FM-TOWNS CD 9800円(税別)
ウエーブトレイン ☎03-239-0183

もはやこの世に、ジャンルなんてものはなくなっちゃったんだろうか。この『スペースローグ』を見てそう思うのはひとりやふたりではないだろう。RPGにフライト・シミュレーション、そしてアクションゲームがひとつになってしまったのだから。しかも舞台は計算しつくされた３Ｄ表示──すなわちポリゴンで再現された超リアルな宇宙空間なのだ！　世のなかのゲームのおいしいトコだけを徹底的に取り入れた『スペースローグ』、これがまずいワケがない!!

ポリゴンだから宇宙ステーションや宇宙戦艦の表示もじつにユニーク。はるかむこうからグングンと迫ってくるし、回りこんでいけば、もちろんその形も視点によって変化していく。のめり込むと宇宙船酔い(!?)をしちゃいそうなぐらい、それはリアルに見せてくれるのだ。さあ、君も今日から宇宙船のパイロットだ。冒険が呼んでいるぞ！

ワンポイントチェック
貿易商、海賊、賞金稼ぎと、君の進む道はさまざま。いろんな楽しみかたがあるのだ。

3Dポリゴンの世界は、はてしなく広く！



◀目的地へは航路設定で簡単に移動できる



◀3D表示は自機を外から見るモードに変更可能

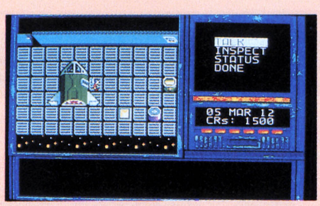


◀宇宙空間でドッグファイト！　操作は簡単



◀ワームホールで星系間移動。輪から出たら失敗

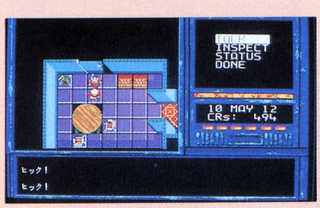
宇宙船を降りれば、2DスタイルのRPG



◀宇宙港にドッキング、画面は一転して2Dに



◀会話は選択方式。情報を手に入れて謎を解け



◀さまざまな店やバーを使って金＆情報集収



◀ゲーム中ゲームとしてシューティングができる

狙った獲物は必ず手に入れるのだ



ルパン三世の新作アドベンチャーゲームの登場だ。おなじみのルパンたちの活躍を自分で演じられるんだからファンの人にはたまらないゲームなんじゃないかな。はたして君はテレビみたいにカッコ良く演じられるかな？ それともとんでもない展開が待っているのか……。

SOFT EXPRESS
ルパン三世—香港の魔手 復讐は迷宮の果てに
FM-TOWNS CD 9800円
CSK総合研究所 ☎0423-75-1271
(開発 High Tech Lab.Japon)

今回のルパンの狙いはなんと不老不死！ 香港にできた遊園地、リトルアイランドの地下に遺跡が発見され、そのなかに不老不死の秘密を記した物があるらしいのだ。この情報を入手したルパンはさっそく次元と五右衛門を誘って香港に飛んだ……。

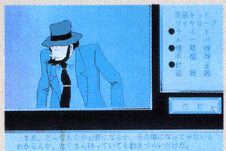
いままでにもルパン三世のゲームは何本かでてるよね。ＲＰＧやアクションゲームなどがあったけど今回のはアドベンチャーなのだ。ストーリーはオリジナルなので、あーこれＴＶで見たぞ、えーでも変だぜェ、なんてこと考えたりせずに楽しめるよ。コマンド選択のシステムは、ゲームブックに近い感じ。どういう行動をするかいくつかのなかから選ぶのだ。ひとつ選ぶごとにどんどんストーリーが進んでしまうからよく考えてコマンドを選ぼう。

さて、プレイヤーはルパンではなく次元か五右衛門かを選んでプレイすることになる。どちらか選ぶとゲームが始まるんだけど、次元と五右衛門は別行動をとるのだ。だから次元を選んで終らせても今度は五右衛門で、という風に２度楽しむことができるぞ、なんか得した感じだね。

ワンポイントチェック
ルパンの声をテレビでおなじみの山田康夫さんがやってくれてるのだ。心して聞くよーに。

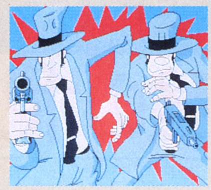
次元、五右衛門へマすんじゃねーぞ

次元でいくか？



◀どちらか選んだあとはまず持ち物を選ぶ。あとあと重要だからね

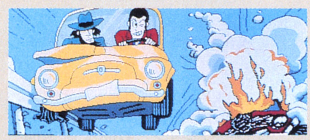
マフィア！



◀行く先々でジャマしてくる奴ら。えーいどけっ！



▶成りゆきでともに行動することになる美姫、彼女の狙いは？

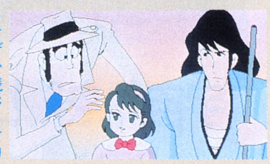


▲そーれ、いまのうちにずらかっちまえ！

五右衛門か？



◀こちらも持ち物選び。役に立ちそうなのは？

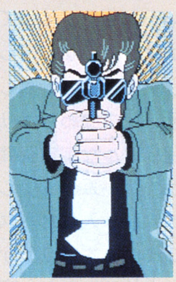


▶なぜか銭形と行動するハメに。これもこの子のせいだ

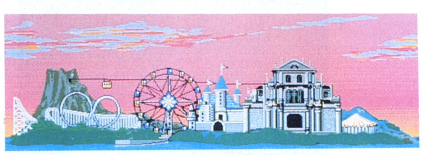
次々に現れる追手たち



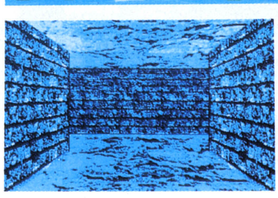
▲こいつらの狙いはどうやら女の子らしい。ここは守ってやらねば拙者の男がたたん！



リトルアイランドに突入だっ



▲一見楽しそうな遊園地。しかしじつは秘密が……



◀地上の明るさとは逆の地下の迷路……

お化け屋敷か!?





▲迷路は化け物たちがいっぱい。コイツラが守ってる奥にあるものこそが……



今月の太鼓判ソフト

ウォーシミュレーション大好きな人間にとってたまらないソフトがホビージャパンの『戦略空軍』。今回は、毎夜毎夜（はるか昔の）本土防空戦に思いを馳せながらマウスを動かすというお茶の水教授が心ゆくまで『戦略空軍』への熱い思いを打ち明けるのだ！

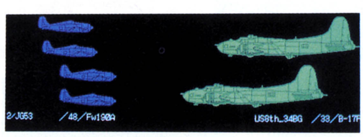
感涙の二次大戦空戦記なのだ!

SOFT EXPRESS
戦略空軍
PC9801VMシリーズ {5D 3.5D} 8800円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

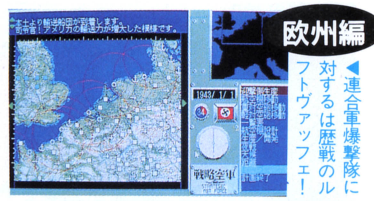
今回わたしが推薦する作品はホビージャパンの『戦略空軍』。さすがＳＬＧの老舗のオリジナルだけに、扱う題材も一筋縄ではいかない凝りようだ。

というのも、このゲーム、空戦を扱ったＳＬＧにありがちの空中戦ではなく、二次大戦の戦略爆撃に焦点を合わせたゲームであるからだ。戦略爆撃とは、地上支援などで直接敵部隊を攻撃する戦術爆撃の対語で、都市や工場を爆撃することで間接的に敵の国力を疲弊させる作戦のこと。ゲームでは、枢軸側（日本編・ドイツ編のふたつあり）の都市・工場を爆撃すべく発進する連合軍編隊に対して、祖国を焦土化から守るべく日・独の戦闘機隊が果敢な迎撃を試みる。

わたしにとって限りなく〝ウレシイ〟ことは連合軍・枢軸軍どちらの側からもプレイが可能だということ。それこそ連合軍を担当して冷静に「連合軍の戦略爆撃を追体験する」のもよいし、「日本の空から出ていけえ！」と迎撃側を担当して(まなじり決して)祖国防衛に燃えるのもよいだろう。もちろん２人プレイも可能なので、98の前で口角泡を飛ばしながら熱戦を展開するのもよろしい。



なお、爆撃側を選んだ場合には、作戦計画を自動的に立案・実行できる機能が用意されている。「とどめをさそうぜ」とか「がんがんいこうぜ」などと、（機体にミッキーマウスでも描くような）ＧＩノリの作戦名がいとをかし。初心者にとっては非常にありがたい機能といえるね。 **（お茶の水）**

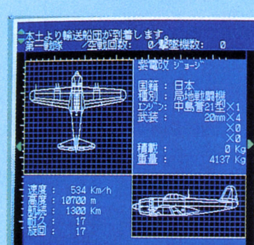

欧州編
◀連合軍爆撃隊に対するは歴戦のルフトヴァッフェ！


日本編
▶B—29の爆撃は非常に口惜しい。本土防空戦だ！

カタイ話はさておきとりあえず…

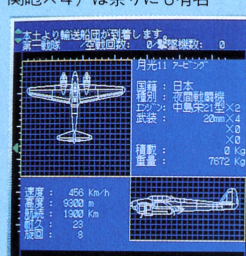
日本の空を守ってくれた戦闘機さん ありがとう！

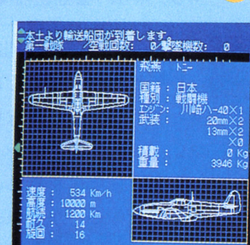
考えてみれば、守りきれなかったから戦争に負けたのだ。でも、右の戦闘機たちは、質・量ともに優勢な連合軍B—29に果敢に立ち向かっていったエライ奴らなのだ。なかでもわたしのお気にいりは、「紫電改」。映画にも漫画にもなったひと昔前のヒーローである。なお、このころはゼロ戦はややロートルとなっていた。それにしても、つわものどもが夢のあと…だなあ。



▲敗色濃い日本が本土防空の期待を賭けた戦闘機。剣部隊と呼ばれるエリート部隊が乗機としていた

▼Ｂ—29の夜間爆撃を阻止すべく開発された。その斜め銃（20㎜機関砲×4）は余りにも有名

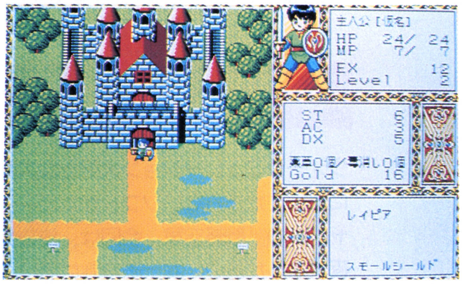




▲日本軍初の水冷エンジンを搭載した戦闘機。故障が多く、実戦での活躍は見られなかった

エストランド物語

ソフトの自動販売機としておなじみのタケルのオリジナルソフトの新作RPG、『エストランド物語』。滑らかなMAPスクロールは当たり前、コンパクトにまとめたデータ、先読みによるムダな待ち時間を極力排除したという気のきいたディスクアクセス、ROLLUP／DOWNキーによってメッセージをさかのぼって見れる、という機能までついてるんだから読みとばしても安心。こんなにもユーザーに親切にしてもらっちゃっていいのか？

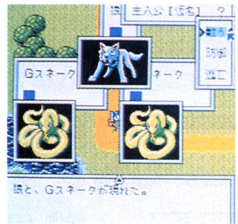


王国に平和を呼べ！

SOFT EXPRESS
エストランド物語
PC8801SRシリーズ　5D　6800円〔税込〕
ブラザー工業タケル事務局　☎052-824-2493



▲外は危険なのかだれも出てない、家や店に入って話を聞こう



▲怪物は一匹一匹別にウインド一表示される。数が多いと怖い


▲洞窟には怪物につかまってる人もいる。助け出して話を聞け

平和なエストランド国は突然襲ってきた怪物によってエミア姫をさらわれ、さらに抵抗した城の警備隊も全滅させられてしまった。隊長であったエルドの子であるあなたは、父のかたきを討ち、エミア姫を救うべく旅に出る……。

『エストランド物語』はコマンド戦闘のＲＰＧなんだけど、とっても親切にできてるのだ。長ながとしたディスクアクセスに悩まされることもないし、うっかりして読みとばしたメッセージだって、もう一度読み直すことができるようになっててまさにいたれりつくせり。おかげでゲームに集中できるぞ。



D ―欧州蜃気楼―

ウルフチームの新作、君はそう聞いただけで胸躍らずにはいられないだろう。しかも、前作のSLG『斬』と趣向をかえ今度は第二次大戦のヨーロッパ戦線。はたして？

史実だけが歴史じゃない！

SOFT EXPRESS
D ～欧州蜃気楼～
PC9801VMシリーズ　5D／3.5D　12800円〔税別〕
ウルフチーム　☎03-5273-4795



▲マップは当然ヨーロッパ全体。パイプラインという新しい概念により補給は行われる



▲『斬』で確立されたフルマウス操作に加え、マルチフラッシュウインドで、プレイは超楽だ

ＳＬＧにおける勝利条件のほとんどは、みな殺しにするか侵略しつくすか程度でしかない。いかに効率よく、頭を使ってプレイしたところで、最後にもたらされるのはそのような悲しくつらく、かつ単純な結果でしかなかったのだ。これではプレイのしがいがないというものだ。だからこそ、この『Ｄ～欧州蜃気楼』はまさに画期的ゲームといえるのだ。ひと言で表現すれば、このゲームの決定的特徴は、単なる戦争再現ゴッコではなく、戦争（第二次世界大戦）に深くからむ政治をもシミュレートした点につきるだろう。周囲の政治的状況、世論とか国際支持をも考慮に入れつつ戦略を練る。これが新時代のＳＬＧなのだ！



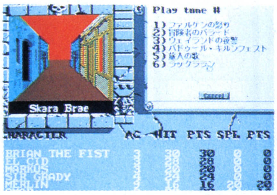
▲戦闘シーンは、パースのついたリアルな視点で、しかもアニメーションで繰り広げられる

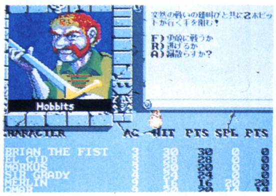
アメリカ生まれのファンタジー超大作！

バーズテイル

PC9801シリーズ
PC88VA
5D
3.5D
9800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

過去に一度、日本でも発売された名作が装いも新たに再登場。あの『ウルティマ』『ウィザードリィ』と並び称される米国3大RPGのひとつがこの『バーズテール』なのだ。3Dで表示される城や迷宮で繰り広げられる冒険はテーブルトークRPGに迫るリアルさ。邪悪な勢力に支配された街を解放せよ！

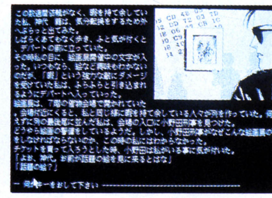




推理小説を読むよりもおもしろい!?

ミスティ vol. 4

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
MSX_2 X68000
その他
5D
3.5D
5000円〔税別〕
データウエスト ☎06-968-1236



キミが探偵、神代龍となって5つの事件に挑戦するテキストタイプのアドベンチャーゲームの第4弾。捜査の要領が悪いと、持ち点が減点されていくおなじみの方式。謎解きに自信のある人や、その過程を楽しみたい人、挑戦してみては？

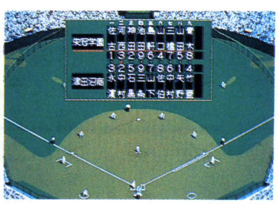
甲子園開幕。3990校の熱き戦いが始まる

栄冠は君に
高校野球全国大会

PC9801シリーズ
5D
3.5D
9500円〔税別〕
アートディンク ☎0474-77-7541

球児たちの夢といえば、甲子園。その熱き甲子園に挑む野球SLGの登場だ。キミは野球部の監督となって、練習で鍛えた選手たちを率いて、予選を制し、全国大会に挑むのだ。待ち受けるのは、各都道府県を代表する強豪チーム。高校数は3990校。はたして深紅の大優勝旗を手にすることができるか!?





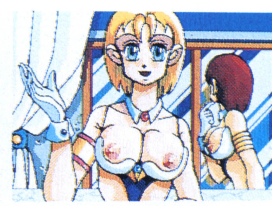
フツーのRPGだと思ったら、大まちがい

ごくらく天国
おめみえ之巻

PC9801シリーズ
5D
3.5D
7800円〔税別〕
真実プロ ☎0798-51-1365

さらわれた姫を助けるのが目的ではあるけれど、HPの代わりに〝明るさ〟、MPの代わりに〝愛〟というように、ギャグとエッチで楽しめるRPG『ごくらく天国』が98版にもお目見えだ。敵を倒すたびに脱いでくれる女の子もよいけれど、敵キャラの軽いノリや、アイテムのユニークさにも思わず笑える。





人気アニメストーリーの集大成SLG

聖戦士ダンバイン

MSX_2 3.5D 8800円〔税別〕
ファミリーソフト ☎03-924-5453

テレビアニメ『聖戦士ダンバイン』に、小説で出た『オーラバトラー戦記』、『リーンの翼』などのストーリーを加え、作戦画面・戦闘画面・ビジュアルシーンともバランスよく仕上がったシミュレーションゲーム。おなじみの聖戦士、ショウ・ザマなどに加えてオリジナルキャラも登場する。





女子高生がいきなり救世主に選ばれた!?

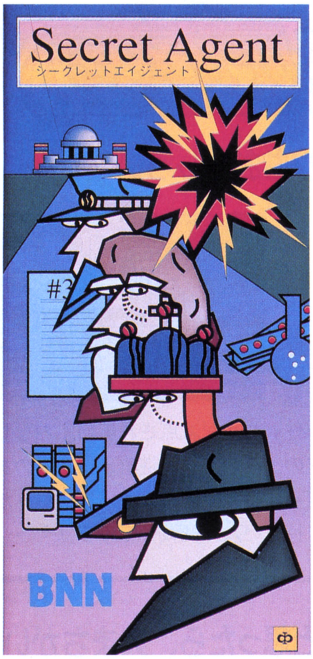
アユミ

PC8801SRシリーズ 5D 7800円〔税別〕
テクノポリスソフト ☎03-435-0834

〝メシア派遣会社〟から、いきなり救世主として選ばれたごくふつうの女子高生、亜弓。さっそく、悪いモンスターに苦しめられている異世界の人々を助けに行くが…!? ちょっとセクシーでコミカルな、コマンド選択式のAVG。アクションRPG風の爽快なモンスターとの対決シーンもあるのだ。





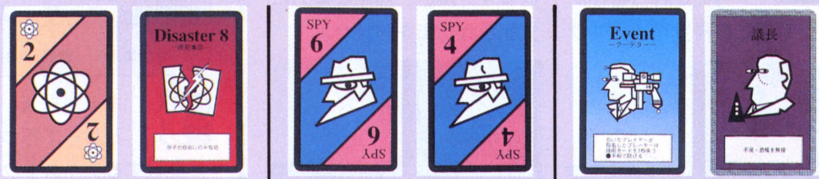


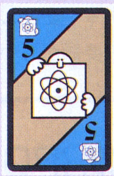
SOFT EXPRESS EXTRA

スパイ戦争に勝利を収めろ！

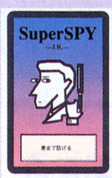
おなじみクロちゃんのデザインしたカードゲーム第2弾がついに登場！　その名も『シークレットエージェント』。現代スパイ戦を描いたなかなか奥の深いゲームだぞ。
　諜報員たちを秘密工作に派遣し、自国の技術向上に貢献させるのだ。

うまく使いこなせるか？　バラエティーに富んだカード群！





技術、亡命者、災害のカード。5つの分野がある技術のレベルは絶えず上昇したり下降したりするのだ



他国に対してさまざまなアクションを起こせるスパイたち。スーパースパイの名前はどこかで見たような…



その他、各種イベントや非常時に役立つカウンターカード、特殊能力を持っている首脳カードなどがある

SOFT EXPRESS
シークレットエージェント
カードゲーム　2000円［税別］
ビー・エヌ・エヌ　☎03-238-1323

　スパイたちを使って作戦を展開。いかに他国の技術レベルを下げ、自国の技術レベルを上げるかがこのカードゲームの目的だ！
　このゲームの主役のスパイたちは技術破壊や亡命者の手引き、さらには首脳の暗殺まで行うことが可能。また特別な契約で雇用できるスーパースパイもいて、彼らはかなり高い確率でこれらの仕事を成功させることができる。スパイたちの働きはそのまま国に大きく影響。勝者となれるかどうかは彼らの双肩にかかっているともいえるのだ。
　ときには戦争や恐慌がすべての国を襲うこともあり状況は二転三転する。クロちゃんがデザインしているだけあってゲームバランスは抜群。非常に完成度の高い作品だぞ。



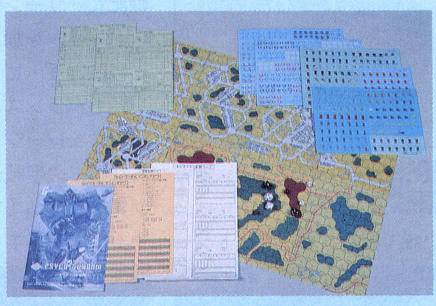
これまでも多くの作品が発売されてきたガンダムのシミュレーションゲーム。その最新作がついに登場だ。『サイコガンダム／ニューホンコンの戦い』は、OVA版や第1シリーズの時代を舞台にした前作の『サイクロプスアタック』のシステムを受け継いだ作品。「機動戦士Zガンダム」の世界の戦いのだいご味を存分に味わえるぞ！

ツクダのガンダムシリーズ新作出撃！

SOFT EXPRESS
サイコガンダム
ニューホンコンの戦い
SLGボードゲーム　6800円［税別］
ツクダホビー　☎03-843-1130

　地上の戦いを題材にしたこのゲームでは銃撃戦から白兵戦にいたるまで、ガンダムの世界で考えられるすべての戦闘法を行うことができるぞ。プレイヤーはパイロット、および部隊のリーダーとして行動。自軍を勝利へと導くのだ。単独行動に走ると、指揮が乱れてやられてしまうこともあり！　つねに指揮者としての立場を忘れてはならない。
〝Zガンダム〟〝ガンダムmkII〟〝ジ・オ〟といった主要モビルスーツはもちろんのこと、〝シャクルズ〟のようなマイナーなメカも総登場。ガンダムマニアでも十分納得がいくほど、データはたっぷり用意されている。
　選択ルールのなかにはキャンペーンができる「ゲームマスター制」といったものもあり、RPGのような楽しみ方もできるぞ。

膨大な量のコンポーネント！



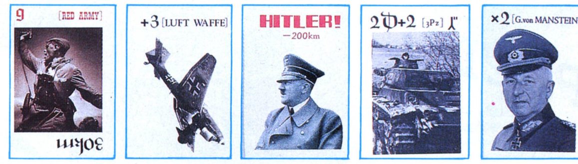
▲ボックスの中には、色あざやかなユニットやマップはもちろん、20面や10面も含むダイス、記録用紙、そして総数60枚にもおよぶデータカード（すなわち、このゲームには60種類のモビルスーツ、メカが登場するのだ！）が入っている。ずっしり重いぞ！

はみだし情報：翔企画からは『レムリカ／アームズコレクション』が新発売。8月上旬までにはSSシリーズ『バルジの戦い』、SFシリーズ『モンスターメーカー　ドラゴントレジャー』そして『RPGコミック第3号』が発売予定だ。ツクダからはSLG『ブリュンヒルト（銀河英雄伝説）』『謙信上洛』が発売中。『クィンマンサ（『サイコ



史実をもとに作られたニューカードゲーム

モスクワ冬将軍
カードゲーム 2000円［税別］
翔企画 ☎03-237-9498



いままで『モンスターメーカー』シリーズなど、数多くのファンタジーカードゲームを手がけてきた翔企画から、新タイプのカードゲームが登場、『モスクワ冬将軍』はドイツとロシアの激しい戦いをテーマにしたカードゲーム。実際に歴史上おこった戦争をあつかった本格派だ。カードにはイラストではなく、戦闘機やヒトラーなどの実際の写真が使われているので、なかなかリアル。ソロプレイも可能なので、おトクなゲームといえるだろう。

はたして冬が到来する前にモスクワを攻略できるかな!?



努力と根性はカードゲームでも健在!?

トップをねらえ！
カードゲーム 2300円［税別］
ホビージャパン ☎03-354-9341



コンプティークでも読者参加ゲーム、コミックが好評連載中の『トップをねらえ！』がカードゲームになった！ ノリコやユングといったおなじみのキャラクターも勢ぞろい。バスターマシンに乗ってガンガン暴れまくるぞ。

ルールは、自分のキャラをマシンで守りながら宇宙怪獣で他のプレイヤーを攻撃するというシンプルかつダイナミック（？）なもの。おもしろいのはいたずらをしかけられることで「コクピットに画びょうを置かれた」「自分のマシンに『遊んで真っ黒乳首！』と書かれた」といったカードには思わず大爆笑！ アニメのノリがそのまま楽しめるのが本当にうれしいね。

カードイラストを担当しているのはご存じ明貴美加さん。パッケージは美樹本晴彦さん。

幕末の英雄、英傑たちが激突！

明治維新
SLGボードゲーム 1500円［税別］
翔企画 ☎03-237-9498

坂本龍馬、土方歳三らが活躍していた幕末の戦いをボード上に再現したのがこの『明治維新』だ。この〝SSシリーズ〟の最新作ではプレイヤーは薩長軍と幕府軍にわかれて互いの軍の行動を指示。外国からの信用度を高めていき、日本唯一の政権と認められることが最終目的となる。戦いは重要だけれども、もちろんそればかりでは勝利を手にすることは難しい。政略、戦略の双方を駆使して自分の政権の地位を確固たるものにしていこう。



ファン必見の操兵の設定資料集！

ワースブレイドハンドブック
操兵の書
第1巻西方操兵
RPG関連資料 1800円［税込］
ホビージャパン ☎03-354-9341

小説など複数のメディアで展開しているテーブルトークRPG『ワースブレイド』。この本はそのゲームに登場する操兵（人の形をした巨大な兵器）を専門に取り扱った初の本格的な資料なのだ。

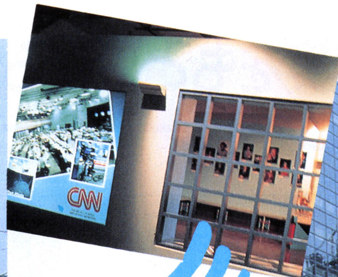
47種類の操兵のイラスト、データを収録した「操兵名鑑」やその機構の秘密を明かす「操兵基本設定資料集」など読み物としても楽しめる情報が盛りだくさん。シナリオづくりに利用すればゲームワールドもグンと広がるぞ！



ガンダム』の続編）』は8月下旬に登場する予定。またホビージャパンの新製品として『ルーンクエストスクリーンセット』がすでに発売中。カードゲーム『フラッシュファイター』『トウキョウ・クライシス』、そして『魔王の復活（『ワースブレイド』サプリメント）』『ペナントレースクラシック』など続々登場！

AMERICAN SOFT EXPRESS SPECIAL







ORIGIN'90 in ATLANTA

スペシャル・フォト・レポート

「風と共に去りぬ」の舞台、日本でもおなじみのコカコーラやCNNの本拠地アトランタ。ここに全米のゲーマーが集結！　毎年おなじみの、ORIGINレポートは、今回は写真中心でお送りしよう!!

新製品がなくても、ゲーマーは元気だ！

毎年、オリジンの名の元に行われるイベントは、①ゲームのフリー・プレイ　②ゲームのトーナメント　③著名人によるセッション(講演)　④各メーカーのエキシビジョン(参考出品)　⑤賞の発表　⑥その他のイベント　の6つに大きく分けられるのだ。結論からいえば、今回のオリジン'90においては、ゲーム・メーカーのエキシビジョンが、過去の例と比較してかなり低調であったといえるのではないかな（詳しくは、右ページ参照)。

反面、トム・クランシー（ベストセラー小説「レッドオクトーバーを追え」等の原作者）やリチャード・ギャリオット(『ウルティマ』シリーズの作者：ロード・ブリティッシュ）をゲストに迎えたセッションやコスプレ・コンテストなどのイベントが盛況であったのが非常に印象的だった。

トーナメント！　フリー対戦！　燃えるゲーマー！

ボード、アクチュアル、RPGなどに区分けされたフリー・プレイ会場は、闘志をたぎらせたゲーマーがあふれていたぞ。



◀トーナメント会場では熱戦が続く。賞金が出るものもあるのだ



▶アクチュアルこそゲーマーの花道だ！



▲球押しゲーム・アバローン



▲沈黙……のコンピュータ・ゲームの部屋



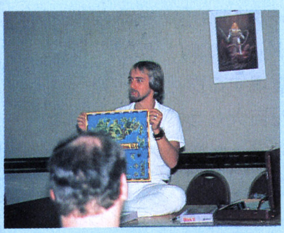
▲やっぱ、アクチュアル・ゲームは、ナポレオニックが派手なのだ



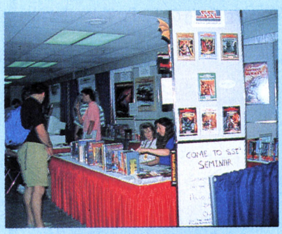
◀これが、典型的なフリー・プレイ会場の雰囲気だ

コンピュータゲーム関係もあり！

オリジンにおいてはコンピュータ・ゲームはメインではないが、ロード・ブリティッシュの講演には熱心なファンが詰めかけた。



▲『ウルティマⅥ』の質問攻めにあうロード・ブリティッシュ



▲ブースを出しているコンピュータメーカーの中では最大のSSI



▲ホビージャパンが移植を出しているSSGの、ちょっとさみしいブース

新製品あり、アンティックありのエキシビジョン・ホール

エキシビジョン・ホールでは、新製品が少なく元気のないゲーム・メーカーに比べて、日本ではまだ見かけないRPGのアクセサリー関係のブースが人目をひいていたぞ。



▲『トンネルズ＆トロールズ』のフライングバッファロー。ケン・セント・アンドレや、スタックボールなどの主要スタッフ勢ぞろい。安田先生となにやら密談(？)を……



▲『カーウォーズ』や『GURPS』でアメリカでもトップクラスの有名メーカーとなったスティーブジャクソン・ゲームズだ



▲ＳＦモノのゲームに強いノヴァ・ゲームズのブースだ。やはりコンパクトサイズの妙なゲームばかりつくっていたぞ



◀『ルーンクエスト』などでおなじみケイオシアム社



▲ロボットSLG『バトルテック』のFASA社のブース。いちばん元気のあるゲーム・メーカーだった



▲『メガトラベラー』『スペース1889』などを展開中のＧＤＷ社。新作はソ連の権力闘争をテーマにしたカードゲーム



◀ニンジャのようなおじさんのコスプレ屋さん



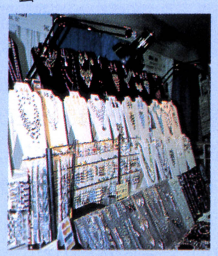
▲陶器とクリスタルを組み合わせたアクセサリー



▲スターファイアなる模造剣を売るお店なのだ



▲魔術師の杖やらドラゴンの置物なんぞを所狭しと並べた店



▲シャネルの出店…ではない



▲メタルフィギュアの老舗、ラル・パーサのブースだ



▲メタルフィギュアもたくさん集まると壮観だ



▲TSRは広さのわりに地味



▲『第３艦隊』のマップを広げたアバロンヒル



◀高いんだ、このドラゴンのゴブレットが（買ったヤツ）



▲おじさんのフィギュア屋



▶RPGでも使える立体のお城。でかい！



◀スタッフ(杖)の専門店。仕上げが美しい



◀オフィシャルのTシャツ等も販売中



▲Tシャツやバッジもひたすらハデ



◀花札も売っていた。GO STOPだって



▲サイコロも、ごらんのとおり色も形もさまざま



◀『指輪物語』RPGなどのI.C.E.



◀ウエストエンドの新作RPG『TORG』

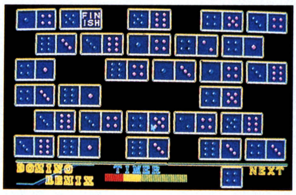
ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

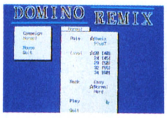
夏だ！ハイレグだ！ビールだ！枝豆だ！一番嫌いな季節がやってきたぞ。毎度毎度飽きもせずやっているこのコーナーも、初めての夏を迎えてイキナリ夏バテで死にそーだ。でもゲンコー書かないと㊙のC君が泣くからなぁ。

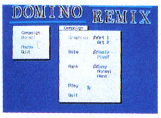
REMIX EXTRA



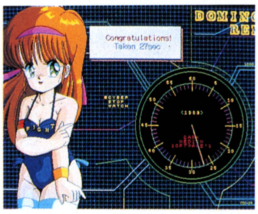
▲いってみればパズルゲーム。奥が深いぞ！


◀ドミノを取っていくだけど思ったら大まちがい

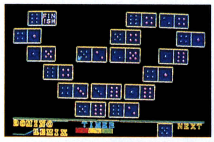

▲ルールは2種類。ノーマルモードと……

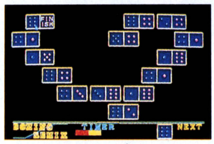

▲勝ち抜き戦のキャンペーンモード

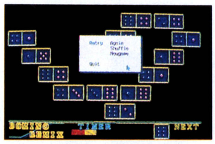
▼ちゃんと面クリしたら、ビューティフルな女の子のCGが登場して君の心をなごませてくれるのだ

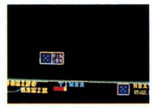


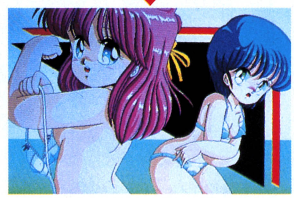
固定ファンの多い暗黒媒体と、実力派CGサークルK・D・Dとが手を結んでつくった新作がこれ。注目の1作といえるだろう。


◀ドミノの右と左の同じ数の物を…


◀ガシガシと取っていこう!!


◀で、こうなると失敗とゆーわけ


◀これで成功！ここまで行くのにどんなに苦労したことか


▲父ちゃん！　オレはついにやったぜっ。彼女たちも祝福してるじゃないか

すべての操作がマウスでちょちょいのチョイ。簡単でおもしろくて、奥が深い。完成度も高くて、おすすめ。

暗黒媒体ソフトウェアーズ
& K・D・D
REMIX EXTRA
PC9801VM以降
要16色ボード
要マウス

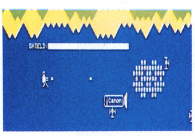
SCHUTZE

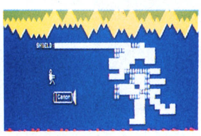


▲シュトゥツェ(?)と呼ばれるSTGの登場だ！

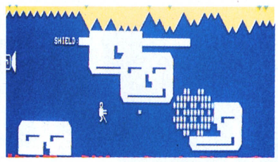
シューティングゲーム(STG)の醍醐味といえば、ただひたすらの爽快感、じゃあないかな。撃って撃って撃ちまくる。硬い敵をブチ殺す。それさえオサエとけば、STGは成功したも同然なのだ。


▲例のごとくのタイトル画面。これから戦いは始まる

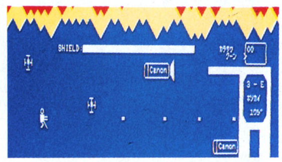

▲基本的には強制右スクロールタイプのSTGだ

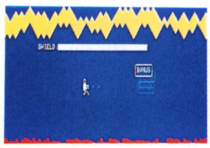

▲一面の中ボス。けっこう硬いので注意しよう

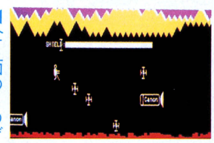
このゲームの最大の売りはふたつ。ひとつはどんなPC88でも走るありがたいゲームだということ。クロックによって難易度も自由自在だ！　もうひとつはデカキャラがガンガン登場すること。シンプルながらチョットすごいのだ。


▲この顔の集合が一面のボスキャラ。グリングリンと回りながら攻撃を仕掛けてくるので一生懸命逃げよう！

▼2面のボスキャラ、3年E組のホソカイ・ユウジ君だ。とくに攻略法はないのでひたすら撃ちまくろう




◀全4面のこのゲーム。単調なのが玉に傷かな


◀とはいうものの3面からは背景の色も変わるのだ

最近のゲームがアイディアとか見た目とかにこだわりすぎというのはだれもが認める点だ。だから、このSCHUTZEのシンプルさを大切にしたいんだよね。

K・K SOFT
SCHUTZE
PC8801全機種
ジョイスティック可

今回は“現在”を代表するふたつのタイプ、ハイテクニック・ハイセンスなゲームと、シンプルで当たり前のデザインであえて挑戦したゲーム、いってみれば両極端なゲームを紹介した。わかって欲しいのは、このことがつまり同人ソフトの幅がいかにあるかという事実の証明であり、現在の多趣味性に対応し得るメディアにまで成長しつつあることでもあるのだ。送り手の技術が向上すれば、受け手の欲求はそれ以上に強力になる。まるでイタチごっこのように繰り返され、マーケットは拡大する。そーゆーことなんだろうなぁ。

いつもソフトを送ってくれて
ありがとう
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「同人ソフトがザックザク」の係まで

※このページのソフトに関するお問い合せはゼネラルプロダクツ(☎0422-22-1980)まで

大河迷惑小説「燃える編集野郎・第二部―宿敵」「ほう。そのタイムマシーンとやら、面白そうな機械じゃのう」浜田の心の奥底に怪しげな野望がムクムクと鎌首をもたげていた。「それはどこにあるのかな？」これさえあれば一攫千金も夢じゃない。浜田は猫撫で声で鳥居に問い詰めた。「ははは、嘘に決まってるじゃ無いですか」鳥居は高らかに笑った！　続く



スーパービジュアルAVGを斬る!
LOOM（ルーム）

訳／小田嶋由美子

アメリカゲーム界の重鎮、ロー・アダムズが、コンプティークからの要請にこたえ、新作ゲームレビューを寄稿してくれた。獲物は、いまアメリカでもっとも注目されているゲームのひとつ「LOOM」である。
奇を衒わず、真っ正面からゲームを分析するアダムズの、本格派ゲーム批評を、じっくり味わっていただきたい。

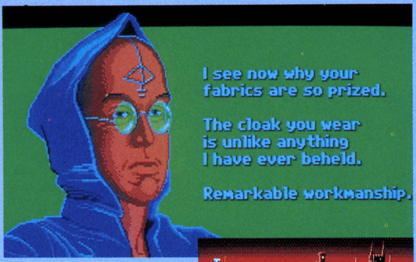
幕があがり、白鳥の湖の前奏曲がしだいに高まっていく。観客は目の前で華麗に展開する色彩あふれるシーンに感嘆の声をあげ、深遠なる文化的経験を楽しもうと居心地よく座り直す。ボリショイバレーのボックスシートにいるのか、と思うほどだ。だが、座っているのは家のコンピュータの椅子だし、見ているのはこの3年間でもっとも革新的なアドベンチャーゲームなのである。「見ているだけでプレイしないのか」って？　そう、プレイヤーにとって最初の驚きは、まさにその点だ。このゲームは、プレイヤーが行動を起こす前にナレーション付きのイントロダクションがなんと15分間も続く。

『LOOM』は、インフォコム社の『Wishbringer』『Trinity』、『Beyond Zork』などの作者としても知られる鬼才ブライアン・モリアティーの作品である。
『LOOM』を手にしたプレイヤーは彼のイマジネーションの世界へものすごいスピードで連れ去られる。
『LOOM』の世界は、社会においてそれぞれの職務をこなしている中世のギルドを中心に描かれている。とくにこのなかで自分たちだけの秘密の知識をたくさん持っているのが織工たちのギルドであり、ゲームのタイトルは彼らの仕事そのものを表している。つまり、彼らがはたを紡ぐ織機（loom）が運命の織機（the loom of Destiny）なのである。宿命のタペストリーの監視人として、ギルドのメンバーたちは人間社会を混乱に陥れる者からその織物を守らなくてはならない。さて、この調和に満ちた世界にひとりの赤ん坊がうまれるという新しい要素が入りこむ。その赤ん坊の存在がタペストリーの完全性を脅かすのである。

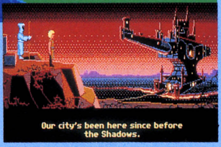
『LOOM』はアドベンチャーゲームであり断じてファンタジーＲＰＧではない、と作者はいっている。成長がこのゲームの底辺を流れるテーマとなっていても、である。ヒーローであるボビン・スレッドベアは「運命の子」として生を授けられた。ほかのギルドメンバーから背を向けられたボビンは独力で技能の秘密を学ばなくてはならない。織工ギルドの技能で核となるのは音楽を使った魔法である。

ギルドの長老たちは、ディスタッフ（糸巻棒）と呼ばれる魔法の杖と運命の織機ではたを紡ぐ。その杖はフルートのようであり、歩行用の杖にも似ている。それを使って最高８音階まで演奏することができるが、ゲーム開始時のボビンの技能レベルでは４音階までしか演奏できない。パズルを解いて旅をするうちに成長し、高度な音階がだせる能力を育んでいく。
すべての用語は織物の世界に関係している。音階は「スレッド」と呼ばれ、４つのスレッドが「ドラフト」を構成する。そして、１組のドラフトが魔法の基本単位となる。各ギルドは特有のドラフトを持っており、ボビンはそれぞれがどんなものなのかを見つけ出さなくてはならないのだ。パッケージに入っているブック・オブ・パターン（魔法の呪文を記した本）にスピン・ストロー・インツー・ゴールド（わらを黄金に紡ぐ呪文）、シュリンケージ（縮ませる呪文）、ウォーターフルーフィング（防水の呪文）など29のドラフトリストが含まれている。

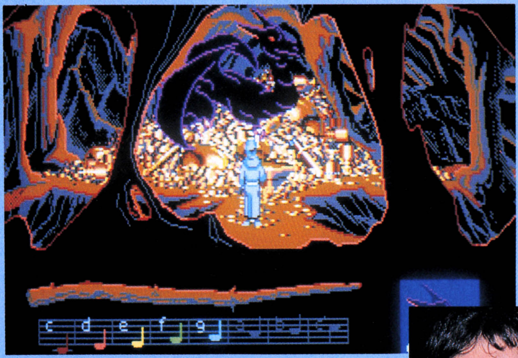
それぞれの呪文を修得するには適切な判断力と鉛筆の用意が必要だ。
『LOOM』はマウスでポイントしクリッ



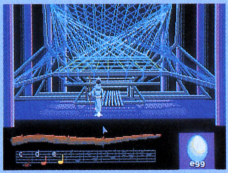
▲グラスメーカー・ギルドの長老グラスマスター

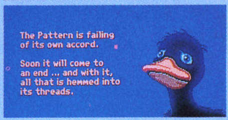


▶鍛冶屋ギルドを見つめる主人公



▲画面下の棒のようなものがディスタッフ





▲EGG(上の画面右隅)の音階を正しく示すと、卵から鳥が生まれメッセージを伝える



◀『LOOM』の作者、ブライアン・モリアティー。さあ、ご一緒に。ブラボー、ブラボー！

クすることで歩き回れる世界だが、シーンに隠されているほんの小さなものに目をとめクリックして確かめるには、鋭い観察眼が必要とされることもあるだろう。プレイヤーは、はっきりと響く音楽とともにグラフィカルに描き出されるドラフトを見つけ出すことでその努力が報いられる。

ボビンのディスタッフは共鳴する音楽を照らし出すので、新しく見つけ出したドラフトをブック・オブ・パターンに書き加えることができる。鉛筆はぜひとも必要である。なんといっても、新しいゲームがつくられるたびに各ドラフトのためのスレッドが変えられるのだから！　ゲーム終了後に友達にこのゲームをあげると、それぞれのドラフトに適切なスレッドをすべて見つけ出すために始めからやり直さなくてはならないことになる。

ボビン・スレッドベアは職工の村の宿命のタペストリーについて学ぶために冒険の旅を始める。が、事件が起こると彼は別の土地へとテレポートされ、そこでの世界のギルドと相対さなくてはならなくなる。シェパード(羊飼い)、クレリック(聖職者)、ブラックスミス(鍛冶屋)などそれぞれのギルドは、パズルや独自の秘密を持っている。パズルは総体的に才気に富んだもので、複数回答を持つことが多い。作者のモリアティーは、ゲームに行き詰まったりイライラがつのったプレイヤーに対し同情を禁じ得ないらしく、『LOOM』の大部分はプレイヤーにとって「つまづきにくい」デザインになっている。パズルの解法を暗示してくれるゲームデザインのおかげで、プレイヤーが長いことどうしようもなくなる状況はめったにおとずれない。

『LOOM』のグラフィックスはパーソナルコンピュータで実現されたもののなかでおそらく最高の出来である。あの有名なファンタジーアーチスト、マーク・フェラーリがすばらしい才能を発揮しただけあって、『LOOM』のシーンのひとつひとつは目もくらむほど華麗で、プレイヤーの眼前に目新しいシーンを展開する。グラスマスターのギルドの雰囲気を伝えるために、フェラーリ氏はオズの魔法使いのエメラルドシティーを思い起こさせる色彩と構成を選んだ。一方、空中に浮かぶ鍛冶屋の黒い城のほうはダンテの神曲の1シーンのようでもある。

たいていのアドベンチャーゲームでは、「ディザリング効果(中間色を出すテクニック)」を視覚的に制御するのが難しいことから、この効果を出すグラフィックスはあまり使われないのだが、フェラーリ氏は幅広の筆を使ってあっと驚く新しさを持った効果を実現している。

そこここに音楽が満ち、プレイヤーをゲームに誘いこんでいく。アドリブかCMSのサウンドボード(いままでのところIBM用のリリースのみ)を持っているプレイヤーはゲームを通して流れる荘厳な交響楽を聞くことができる。ローランドのMT-32かLAPC-1サウンドボードを持っている人は、10ドル送付すれば特別のディスクを入手して白鳥の湖のライブをボックスシートで楽しんでいるような気分にひたることさえできるのである。

たったひとつのマイナス要素(かなしいかな、これほどのゲームにも欠点はあるのだ！)といえるのは、ゲームのプレイ時間である。

このムードいっぱいの雰囲気には金がかかっているということだろうか。『LOOM』は6枚組の5インチディスクとカセットテープに録音されたとてもすてきな序章とともに出荷されているのだが、プレイ時間はわずか4～6時間なのである。ゲーム終了までに何百時間もかかるような巨大なゲームに比べると、はなはだしいちがいだ。

おそらく、『LOOM』を正しく評価しようとするなら、典型的なコンピュータゲームとしてではなくひとつの体験としてとらえるべきだろう。クラシックバレーや一級品の映画を4時間見たならば、払った額に見合うだけの気分は十分満喫できたと感じる。

プレイヤーは『LOOM』ほどの芸術作品を批評するときには、基準を上げる必要があろう。ルーカスフィルムとブライアン・モリアティーは、映画と舞台の価値をコンピュータゲームの世界で融合させたという意味で高く評価されるべきである。

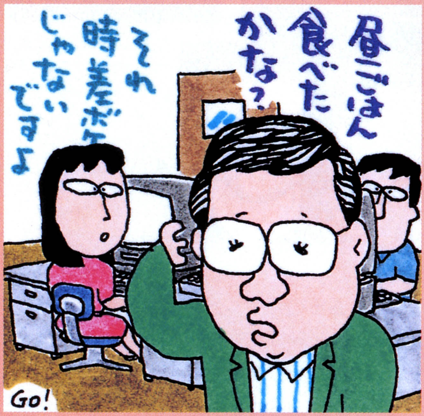
コンピュータゲームにおけるまったく新しいジャンルの先駆的存在になるか、あるいは創造的世界で未踏の可能性に明るい光明を投げかけるものになるか、いずれにしてもその骨折りはスタンディングオベーションに値するものである。

ブラボー！　ブラボー！　ブラボー！

安田均の

パソコン版

AD&D® 製作日誌



いまこれを書いているのは、オリジン・ゲーム大会から帰ってきて3日後。年のせいか、いつもとちがって、まだ時差ぼけが直らない。会場のアトランタはサマータイムでだいたい日本と半日ほどちがうから、昼夜を逆転させればよいのだとわかっていてもなかなか。

これでは8月に参加するシカゴのジェンコン、そのすぐ後の大阪の"ロードス夏の陣"、そのすぐ後のハワイ行き、というスケジュールが不安だなあ。

【パート23:CESだ、ロードスだ オリジンだ！ の巻】

先月、AD&D® コンピュータ・シリーズの新作『ドラゴンストライク』の話を書いて、原稿を送った直後、シカゴから国際電話が入った。

「ハーイ、安田さん、CESが無事終わりましたよーん」

いつもとちがう脳天気な声の響きは清松みゆきからだ。さてはこいつ、初めて海外旅行をしたので、乱心したかと危惧しつつ、話をきいてみると、酔っぱらっていただけだった(ホッ)。さっそく、おもしろそうなものはなかったかときくと、これがびっくり、またまたAD&D® シリーズの新作が出たらしい。その名も『シークレット・オブ・シルバー・ブレイド』。

これは『プール・オブ・レイディアンス』、『カース・オブ・アジュア・ボンド』と続いてきた（向こうじゃ人気抜群の）本格RPGタイプ第3弾だという。しかも今度は15レベル以上の高レベルキャラクターが活躍するもので、魔法なんかもバリバリにすごそう。

うーむ、この電話があと数時間はやくかかっておれば、コンプの連載の前号に間に合ったのにと思いつつ、ここで書いている次第。まあ詳しくは「清松みゆきのCES日記」（本誌8月号）に載っていると思うのでそちらを読んでほしい。

しかし、それにしてもAD&D® シリーズの勢いはすごい。いくら当っているからといっても、このペースで出ていけば、ゲームをするほうが追いつかないのじゃないかと思えるくらい。

ここで、わかりやすくするために、いま向こうで出ている作品のリストを作ってみた。

〝ドラゴンランス戦記〟シリーズ
『ヒーロー・オブ・ランス』(RA)
『ドラゴン・オブ・フレイム』(RA)
『ウォー・オブ・ランス』(WS)
『チャンピオン・オブ・クリン』(R)
『ドラゴンストライク』(FS)

〝フォーゴトン・レルム〟シリーズ
『プール・オブ・レイディアンス』(R)
『ヒルズファー』(RA)
『カース・オブ・アジュア・ボンド』(R)
『シークレット・オブ・シルバー・ブレイド』(R)

〝ダンジョンマスター〟シリーズ
『ダンジョンマスター・アシスタントNo.I』(T)
『ダンジョンマスター・アシスタントNO.II』(T)

（RA:ロールプレイ・アクション、WS:ウォー・シミュレーション、FS:フライト・シミュレーション、R:ロールプレイング、T:テーブルトーク・サポート）

いつのまにこんなに出てしまったんだろうと思うと同時に、まだまだこれは序の口という気もする。なにしろ、5年間に25点は出すということになっているのだから、これでもまだ4割にしかならないわけだ。

今後も、「ドラゴンランス」の本格RPGの続編なんかがどんどん作られていくのだろう。

ま、日本版の方は、今年は『ヒルズファー』と『カース・オブ・アジュア・ボンド』の「フォーゴトン・レルム」もの2本の移植はまちがいなさそう。「ドラゴンランス」ものは来年ということになりそうだ。

さて、今回はまじめに頭からAD&D® 日誌したので、話は別なことに移そう。

そう、〝ロードスの宴〟と〝オリジン〟のことである。

まず、6月に行なわれた〝ロードスの宴〟だけれども会場に来てくださった皆さん、どうもありがとう。2週間のあいだに名古屋-札幌-大阪-東京-京都というのは、さすがにこちらはへば

 イラスト／中野豪



▲〝ロードスの宴〟にてファンと握手。〝夏の陣〟の詳報は次号を待て!



▲シリーズ最新作『シークレット・オブ・シルバー・ブレイド』。レッドドラゴンを倒す



▲今年のオリジンの目玉作品のひとつ『メガトラベラー』パソコン版

り気味だったけれども、満員の熱気にあおられてしまった。大阪-東京ではこれまでで初めて、グループSNEがほぼ全員壇上に上がるという場面もあった。

ビデオも第1巻の出来はかなりのものとの評をいただいているそうで、原案者としては嬉(うれ)しい。

8月には〝ロードスの宴〟の名前を改め、〝ロードス夏の陣〟がふたたび大阪であるので、また来てください(編集部注:東京では月刊ニュータイプのイベントの一環として、ロードス・ゲーム大会を開催。安田氏も特別出演されます)。今回は、実際にロードス島戦記RPGのトーナメント・ゲームもできるそうなので、アニメ・ファンのみならず、ゲーム・ファンもおおいに楽しめると思う(ゲームマスターには、新人まで含め、グループSNE全員が手ぐすねをひいてまっているはず。もちろんぼくだってやる)。

で、こうした〝ロードスの宴〟の熱気もさめやらぬままに、7月頭には恒例のオリジン・ゲーム大会に行くことになった。

ここでは、もちろん『シークレット・オブ・シルバー・ブレイド』の他に、大きな目玉作品を入手できることになった。

それが『メガトラベラー』コンピュータ・ゲームだ。

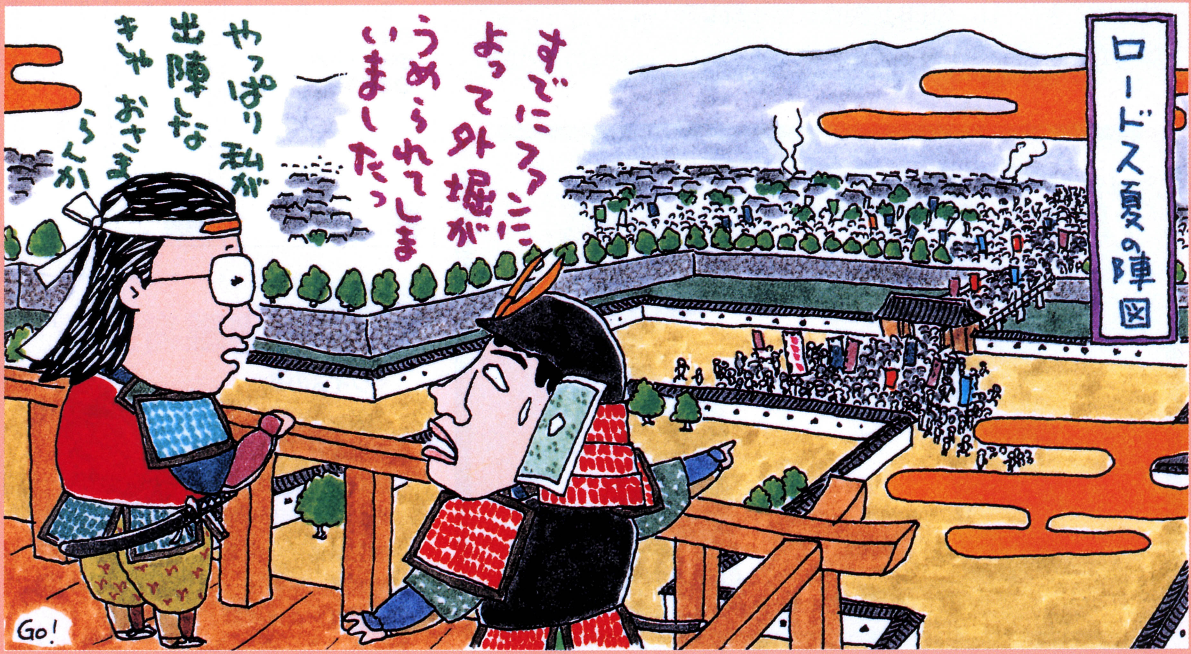
出る出るといわれて久しいトラベラーの本格的なコンピュータ・ゲームが、ジャ〜ン、ついに登場したのである。これもCESに行った清松みゆきからきいていたのだが、実物をGDW社のマーク・ミラー(テーブルトーク版『メガトラベラー』のデザイナー)から手渡されたのには感激。

さっそく持って帰って、遊んでみる。キヤラクターを作るのは、もともとのトラベラーがおもしろかったのと同様に実に楽しい。しかも、こんどは『メガトラベラー』だから、スキルなんかもいっぱいあって、たちまち強いキャラクターができ上がってしまう。

さあ、パーティを組んで冒険に出発だあ。おお、酒場で一行が飲んでいるとあやしい姐(ねえ)ちゃんが近づいてきたぞ。なになにある品を持って、運んでほしいとな。出た、小荷物輸送だ。と、たちまちそこへ現われる敵の追っ手。画面は戦闘モードへ……。

というように、いかにものトラベラー・タッチのRPGが展開されていく。こちらとしては、テーブルトーク版の『メガトラベラー』の翻訳もようやく終わったところなので、とっても楽しめた(アクション部分がちょっとむずかしいけどね)。

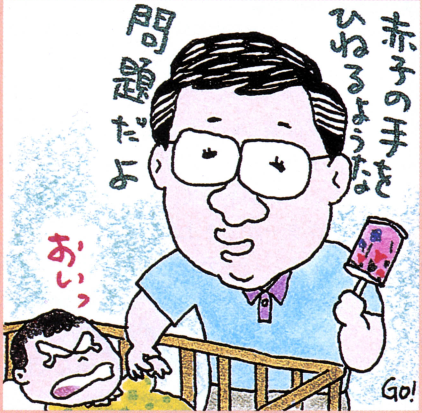
しかし、オリジンではこのほかにもいろんなことがあったのだ。残念、ページがない……。



コンプティークのポニーキャニオン

プレゼント版

AD&D® 大楽勝クイズ月報



「コピーライターにボキャブラリーは必要ないッ」（木村談）そーかー、イボンヌがコピーライターだったとは知らんかった。それでは、コンプ読者に知性は必要だろーか？

答は「必要である」。

なじぇならば、ここに「AD&D® 大楽勝クイズ月報」があるからさッ！　今月も豪華プレゼントを用意して、知性ある読者のハガキを待っているゾ。

ところでボキャブラリーてなんだ？（図書館のことだよっ）

今月はちょっとムズカシイ空欄埋めだい！

問題だよ

（A）の舞台は〈月海〉と呼ばれる内海の北側にある、フランという都市である。

（B）シリーズは（C）と（A）の２タイトルがすでに発売されている。

（B）シリーズについてのくわしい情報が知りたいときは（D）の（B）製作日誌を読むのがイチバンだ！

この中から選んでね！

❶ＡＤ＆Ｄ®
❷ヒーロー・オブ・ランス
❸コンプティーク
❹プール・オブ・レイディアンス

問題文のⒶ～Ⓓの箇所に入る文字を①～④の中から選び結んでください（例Ⓐ－①）。

また、このコーナーに対する感想や要望があれば、必要事項の下に書いて送ってください。

クイズの正解者の中から抽選で40名に賞品を送ります。

●応募の締切り：1990年９月６日必着

応募ハガキの書き方

裏

❶クイズの答
Ⓐ－（　）　Ⓒ－（　）
Ⓑ－（　）　Ⓓ－（　）
❷住所
❸氏名・年齢
❹電話番号

表

102-□□
東京都千代田区九段南４―７―16
市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部
９月号
ＡＤ＆Ｄクイズ係

41円切手を貼ってください

今月のプレゼント

ザンス、ザンスッ。プレゼントざ～んすッ。写真のＡＤ＆Ｄ® Ｔシャツを合計なんと40名の読者にあげちゃうざんす。



◀魅力度18のＴシャツを40名に

7月号 当選者発表

●**クイズの答**

㋐－Ⓒ　㋑－Ⓑ　㋒－Ⓐ　㋓－Ⓓ

●**当選者（敬称略）**

岐阜県／梅村修司　東京都／伴野聡一
愛知県／柴田孝則　滋賀県／西沢裕樹
鹿児島県／北川達希　山口県／山本晃
愛媛県／平岡裕一郎　北海道／石山徹
三重県／久保理絵　（他21名様）

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



特集 NEW GAME PARADISE

新作極楽

ゲームの果てなき快楽に酔い痴れるキミ達を、
さらなる甘美な極楽へ誘う黄金の新作大特集。

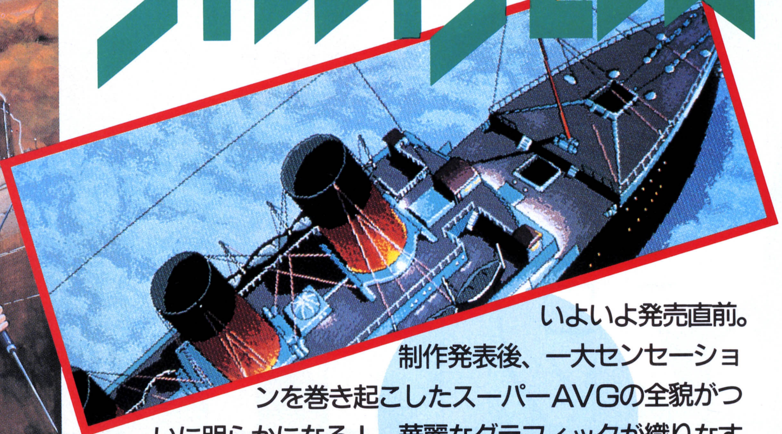


サイレントメビウス――98
日本ファルコム新作大追跡!――106
ランペルール――110
サークII――114
大戦略III'90――118
手天童子――122

AD·KUNIAKI SEKINO AD·TADASHI AZECHI P·KAZUHIRO HOSHINO I·MARI SUGIYAMA E·KOSHIRO TSUNODA



サイレントメビウス



いよいよ発売直前。制作発表後、一大センセーションを巻き起こしたスーパーAVGの全貌がついに明らかになる！　華麗なグラフィックが織りなす奥の深いストーリーの魅力から、もう君は逃げられない！

呪われし豪華客船タイタニックに挑め！

西暦2026年、東京上空に忽然と姿を現した巨大客船タイタニック。114年前の処女航海時に大西洋海底に消えさったはずの船がなぜこの時代に現れたのか。謎を解き明かすべく軍や警察は内部への侵入を試みるが、タイタニックの周りに張りめぐらされた力場はその干渉を一切受けつけない。対処の方法を失った警察上層部は、そこで対妖魔用特殊警察（ＡＭＰ）に出動を要請。事件全般を課長のラリー・シャイアンに一任したのである。

彩弧由貴は予言する。「深紅の月、天頂に輝くとき、眠れる死者たちが動き始める」。言葉の真意はわからないが、天空に浮かぶタイタニック号に関連していることはまちがいない。出動の準備を整えるＡＭＰメンバーのもとに強力な味方が到着する。イギリスで考古学を専門に学んでいる若者。タイタニック号研究の権威である。

最強の戦闘力と最高の知力を備えた６人のチームがこの不可解な難事件に挑む。はたして６人は見事に事件を解決し、無事に帰還することができるのか。それとも存在するはずのない巨大沈船の中で妖魔の餌食となるのか。いま、文明の頂点を極めた大都市の空でミステリーの扉が静かに開く……。

ゲームの主人公



英国の誇る考古学者
若さと情熱あふれる好青年。表情もなかなか生真面目だ。

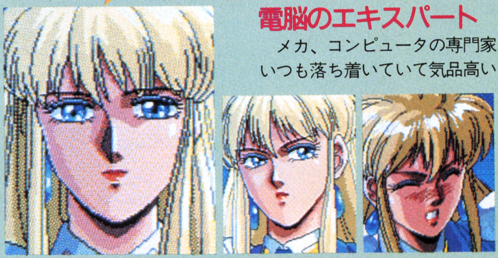
キャラクターの表情もより豊かに！

香津美・リキュール



魔術・魔法はおまかせ
魔法、結界を使いこなす。勝ち気だがかわいい一面も……。

レビア・マーベリック



電脳のエキスパート
メカ、コンピュータの専門家。いつも落ち着いていて気品高い。

 ●ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980●PC9801VM以降／14800円〔税別〕※ハードディスク対応

AMPメンバー選択が重要ポイント

主人公である君はイギリスからきた考古学者となる。このキャラクターは妖魔と戦闘することはできないので当然バトルシーンではＡＭＰのメンバーに守ってもらうしかない。そこで重要になってくるのが同行するメンバーの選択。このゲームでは船内に侵入するときに３人ずつ、２パーティに分かれなければならない。香津美は常にプレイヤーと行動をともにするが、問題はもうひとり。ここでだれを選ぶかで総合戦闘力はもちろんのこと、イベント内容やストーリー展開までもが変わってくるのだ。同一のシーンでもキャラクターの性格、能力によってちがった結果となる。さらに特定のキャラクターを連れていないと起こらない特殊イベントまであるらしいぞ！

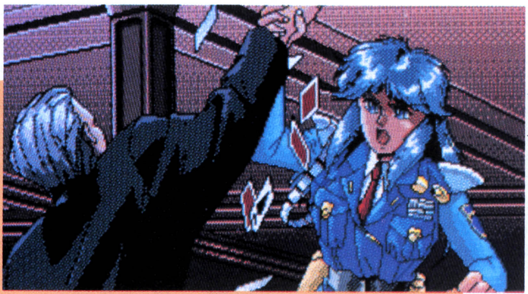
途中でのメンバー変更は不可というからこのメンバーセレクトは文字通り運命の選択。戦闘能力重視か、頭脳重視か。それとも自分のお気に入りのキャラクターに徹底してこだわるか!?

レビア・マーベリックの場合



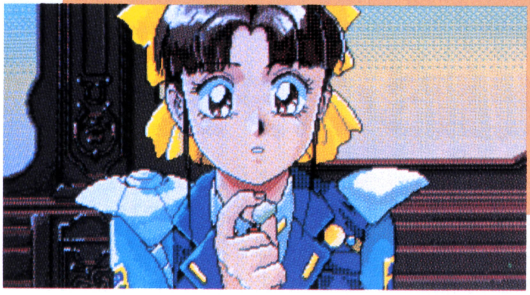
◀つねに理論立てて物事を考えるレビア。怒るときは知的(?)に怒る！

キディ・フェニルの場合



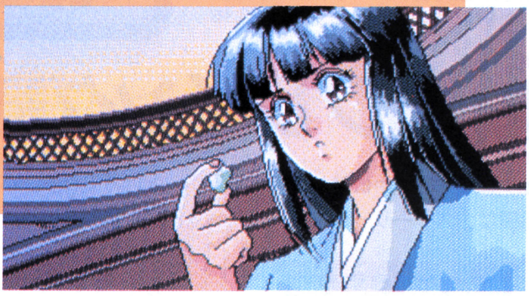
◀感情先行型のキディは思ったら即実行！ その性格がアダになることも…

彩弧　由貴の場合



◀物質を見てビジョンをキャッチ？ 由貴の瞳はいつも一歩先を見ている

闇雲　那魅の場合



◀白色の物質から妖気を感じるのか!? 那魅の霊感は物体の本質を見抜くのだ

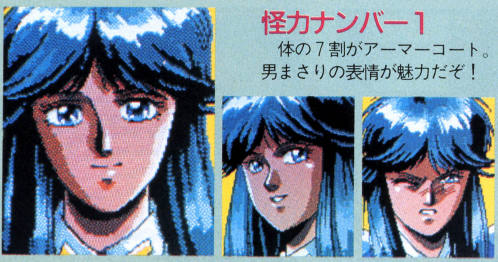
キャラクターの表情もさまざまなできごとや会話によっていろいろと変化する。登場人物の細かい心の動きをグラフィックがあざやかに演出するぞ。

彩弧　由貴



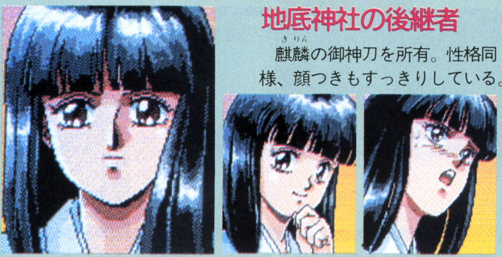
予知能力を持つ少女
人間兵器だった過去を持つ。最年少だけあって愛くるしい。

キディ・フェニル



怪力ナンバー１
体の７割がアーマーコート。男まさりの表情が魅力だぞ！

闇雲　那魅



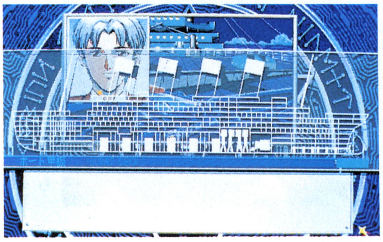
地底神社の後継者
麒麟(きりん)の御神刀を所有。性格同様、顔つきもすっきりしている。

※画面は開発中のものです。

アドベンチャー調 ゲームシステム

タイタニック船内には乗客や乗務員など数多くのひとびとがいる。AVGの基本どおりこのゲームでも大事なのは情報の収集だけれども、さらに大事なのは会話そのものを楽しむこと！　AMPのメンバーや乗客たちとの言葉のやりとりを心ゆくまで堪能しよう。豊富かつ魅力的なセリフの数々、見逃したらソンだぞ。

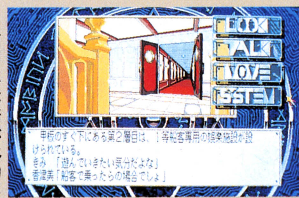
船内は甲板を含めて10の層にわかれている。ある程度までは自由に行けるようになっているので、好きなように調べてみよう。労力は惜しむべからず。意外なところで意外な人物に出会えるかも!?



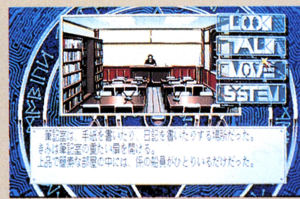
▲船内の全体地図を表示すれば、自分がどの位置にいるのかを知ることもできるようになっている

船内を探索！

通常のシーンで使えるコマンドは“移動”“見る”“話す”“システム(ロードやセーブ、およびその他のコントロール)”の4種類。シンプルで操作しやすいのが特徴！



▶船内は広大だが移動は楽なのでテンポよく進む



◀気になる場所を見つけたら、本格的に調べよう

特殊な選択！

重要な場面場面ではさまざまな選択を強いられる。どの選択肢を選ぶかによって、そのイベントの結果が決まるのだ。慎重に選ぶもよし、ときにはハメをはずしてみるもよし。



▶すべての決定権はキミにある。どれを選ぶか!?



◀周囲の状況をよく考えてから判断をくだすのだ

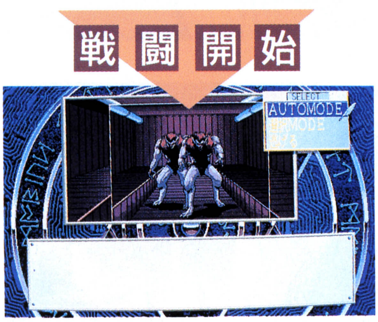
ロールプレイング調 戦闘システム

タイタニック号の中に潜む妖魔たちとの戦闘は、ストーリーを存分に盛り上げてくれる。バトルシーンはRPG調に展開し、そのシーンだけ見ているととてもAVGとは思えないほどの迫力！　コミックさながらの本格的な戦闘を思いっきり体感することができるぞ。

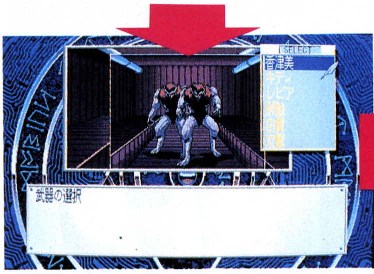
AMPメンバー5人はそれぞれ戦闘方法が異なり、なかには特殊な攻撃手段を使える者もいる。香津美は“ブラスター”“グラビトン”以外にも“魔法”“結界”を使うことができ、那魅は“ブラスター”“グラビトン”が使用できない代わりに“御神刀”“お札”“若水”“結界”の4つが使用できる。キディは“ブラスター”“グラビトン”の他に“素手”が使用可能。レビアは“ブラスター”と“グラビトン”、由貴は“グラビトン”のみと多少バリエーションに欠けるが、イベントで真価を発揮するぞ。

攻撃手段のなかには使用すると体力を消耗するものもある。いくら強い攻撃方法だからといってむやみに多用するのは禁物だ。

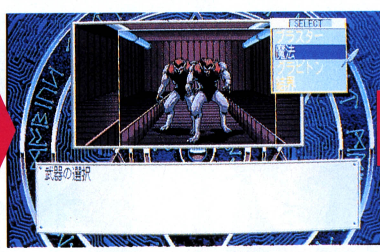
強力な妖魔と対決する場合にはAMPメンバーが勢ぞろいすることもある。5人がそれぞれ得意の攻撃手段で挑む総力戦はまさに圧巻。手に汗握る壮絶なバトルが展開するぞ！



▲妖魔と遭遇した！　オートモードで戦うことも可能だが、やはり自分で戦うほうが楽しめる



▲まずは敵の妖魔を攻撃するキャラクターを選択。とりあえず一番上の香津美を選択してみよう……



▲そのキャラクターの使える攻撃方法が画面上に表示される。これを人数分、繰り返すのだ！



▲一斉に行動開始！　スピードが速い順に攻撃する。妖魔が1番行動が速いこともあるので注意！

本邦初公開

驚異のバトルアニメーション

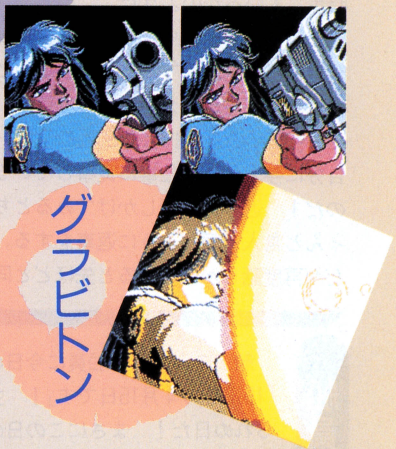
このゲーム最大の売りのひとつがこの戦闘シーンのアニメーション。『サイレント』の魅力的なキャラクターたちが動いてしまうのだ！　このソフトの制作にあたっているガイナックス（販売はゼネラルプロダクツ）はご存じ『トップをねらえ！』『ふしぎの海のナディア』の制作会社。アニメ界トップクラスのプロが手がけているのだから美しいのも当然といえば当然だが、そのレベルの高さは特筆に値する。

ブラスターやグラビトンといった武器で妖魔を攻撃するＡＭＰメンバーの表情、動きから戦闘の切迫した状況がディスプレイを通して伝わってくる！　しっかりしたシステムにこの派手なアニメーションが加わることによって、バトルシーンの完成度はよりいっそう高いものになっているのだ。

用意されているアニメーションは“ブラスター”“グラビトン”“魔法”“結界”“御神刀”の５種類。もちろんそれぞれのキャラクター用のものがあり、どれも見ごたえ十分だぞ！



ブラスター



グラビトン

御神刀

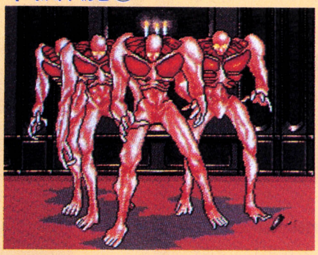


ルシファーホーク エンサイクロペディア

妖魔事典

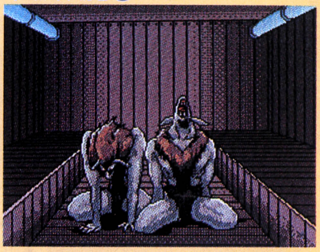
事件の真相に近づけば近づくほど妖魔の抵抗は激しくなり、その戦闘は熾烈を極めることであろう。ここには途中で遭遇することになる恐るべき敵たちの姿を並べておく。特徴をしっかり把握した上で対峙すれば、勝てる可能性も高くなるはずだ。幸運を祈る！

下級妖魔①



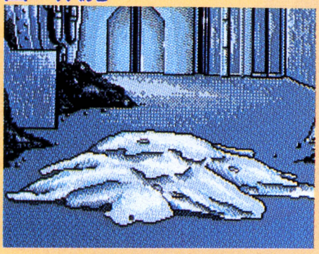
▲人型の妖魔。その力自体はたいしたことはないが、４体で襲ってくるのだ！

下級妖魔②



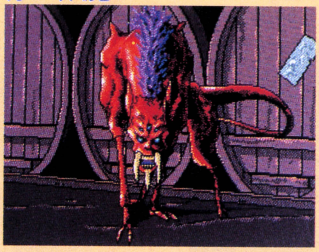
▲鋭い牙が人の肌を引き裂く！　人間の姿に化けることもできるというが……？

白い妖魔



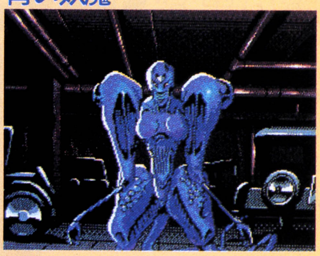
▲スライムのような形状をしている。粘着力があるため天井からの奇襲に注意！

赤い妖魔



▲ビーストタイプの中級妖魔。高い戦闘力を持つ。３人だけでは勝てないかも

青い妖魔



▲意外なところで、意表をつく形で登場する。かなり手強い相手だ

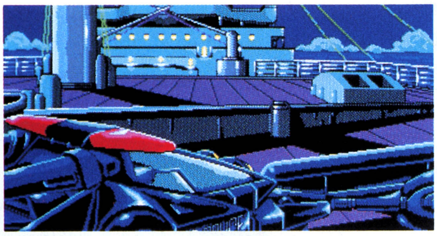
第1層 タイタニック甲板に降下!

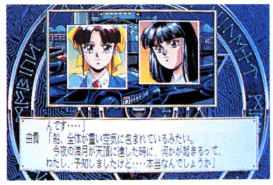
スピナーでタイタニック号の甲板に着陸！　そこから船内の探索は始まる。漆黒の空はあたかもこれからの６人の運命を暗示しているかのようだ。

全員スピナーから降りてタイタニックの様子を見渡してみると……なんと人がいる！　タイタニックの船員が、1912年当時の処女航海のときと同じく自分に与えられた仕事に従事しているのだ！　近づいて話しかけてみるとちゃんと常人と同じように返事をする。だが再度話しかけてみると先ほどと同じ反応が……。そう、彼らは一見普通の人間のように見えるが、じつは妖魔によって時間の中にとらわれた哀れな魂だけの存在なのだ……。

この層では女考古学者ウエンズデイのことを聞くことができる。彼女は出航時に船内にあやしげな神像を持ち込んだらしい。いまのところその居場所はわからないが、直接会って話を聞いてみる必要がありそうだ。甲板での調査が終わったらいよいよ船内に突入。だがそのために階段を封じて隠している妖魔を探しだして倒さなければならないぞ！

タイタニック甲板





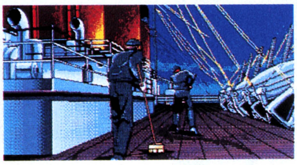
▲予言の内容を繰り返す由貴。６人の決死の作戦がいよいよ始まるのだ

船員たち

船上のふたりの船員に今日の日付をたずねてみた。「1912年の４月15日です」！　主人公にとっては忘れられぬ日だ！　まさにこの日の真夜中、タイタニックは沈没したのである。残り時間はわずか５時間、はたして間に合うのか!?



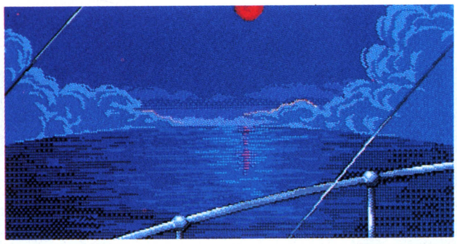
▶甲板上を清掃、巡回している船員たち



◀船上は百十四年前と同じ状態のままだ

展望台

甲板から船の外を見ると、どこまでも広がる大海原とはてしなく続く水平線が目に入る。東京上空のはずがなぜ……。これもまた妖魔の仕業なのかもしれない。



◀ここは北大西洋？　目の前には信じられない光景が広がる…

煙突

煙が立ち上る煙突はなにやら不気味な雰囲気。調べてみる必要がありそうだ。ＡＭＰのメンバー５人と自分自身のうち、誰でも調査できるが、だれに任せるのが１番いいだろう？　悩むところだ……。



▲由貴は登ることを拒む　本能が危険だと告げているのか⁉

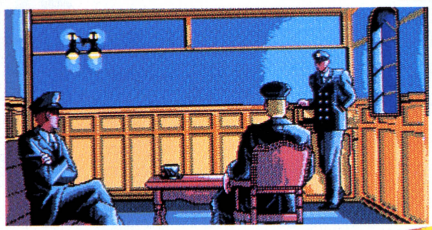


▶一見しただけでは普通の煙突のように見える

控室

控え室には多くの船員がたむろしている。なかのひとりから女考古学者の話が聞けるぞ。やはり神像と妖魔とは関係があると思われるが、真相は？

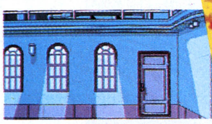




◀３人の船員の姿が見える。規則正しく、制服をしっかり着こんでいる

妖魔(ルシファーホーク)の巣窟 体育室

はじめは入れない体育室も調査がある程度進むと入れるようになる。なかには数人の男がいるが、じつはこの男たちこそ階段を隠している妖魔なのだ。叩きのめしてつぎなる探索への道を切り開け！





▶こっちを見てニヤニヤ笑う男たち。目つきがなんともいやらしげだ。ゾゾッ



▲キディの怒りの一撃が炸裂！　妖魔の体は砕け、霧と化してしまう！

第2層 ラウンジの罠

第2層に降りると、いよいよメンバーを2手に分けなければいけない。メンバー選択を終えたら調査開始。船長の許可がないと入れない1等喫煙室以外はすべて入れるので、調べる場所はかなりあるはずだぞ。

なかでもとくに目を引く場所がラウンジ。ここでは上流階級のひとびとが集まり、ダンスパーティが行われているのだ。さすがに踊っているひとびとの衣装も豪華絢爛(けんらん)で見ているだけでもあきないがそれでは情報収集にならない。香津美たちとともに積極的に踊りのなかに加わっていこう。たくさんの人と話せるのでかなり楽しめるし、役に立つ情報もいくつか聞き出すことができる。

ラウンジのなかではとくに目を引く美しい女性がひとりいるのに気づくだろう。この人物と主人公とのからみは後々のイベントシーンに影響してくるぞ。

ラウンジ



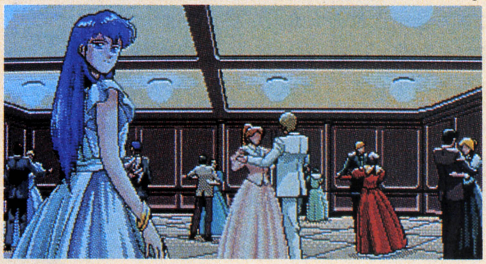


▲ボーイがていねいに招き入れてくれるぞ。まずは社交ダンス用の衣装探しだ！

◀はにかんで踊れない少女。きっかけをつくってやればいいことを教えてくれる

ドレスアップ香津美！





▼おてんばな香津美もドレスをまとえばお姫様のように美しく！

◀ただいま着替え中。鏡でガマンするか、危険を承知でふりむくか

謎の美女

うわさの美女はなぜか君のことが気にいったらしく、アプローチをかけてくる。香津美がじっとこちらをにらんでいるけれど無視。浮気(?)もたまには悪くない。

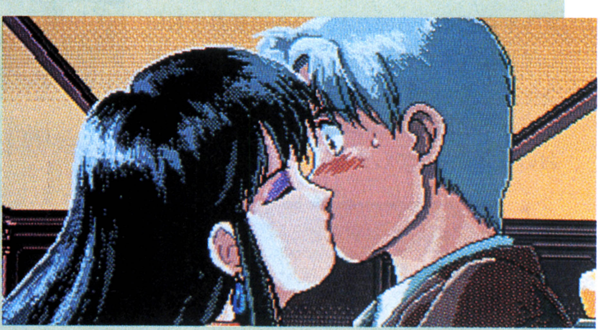
突然のキスの後、我にかえると彼女はどこへともなく消えている。





▼優雅なひとときについ事件を忘れてしまいそうになる……

◀絶世の美女登場。その美しい瞳はまるで透明な氷のようだ



▲ダンスの途中でいきなりキス！　あまりにも大胆な行動の前に顔を赤らめてしまう主人公だが、このキスがあとあと意味を持つことに……

筆記室

ここにはウエンズデイが大学あての手紙を書いたときの吸取紙がある。調べておこう。



◀神像の謎を解き明かす手がかりになりそうだ

カフェ

ラウンジほどではないがこの喫煙室でも多くの人たちがくつろいでいるのだ。



◀いかにも上品そうな老紳士が話しかけてきた

1等客室

格調高く風格のある1等客室。だれもいないのかと思って中に入ってみたら…。



◀1等客室の豪華さに、香津美もうっとり……



お取り込み中！

わっ！　奥のベッドにはむつみあう1組のカップルが。これはどうもお忙しいところを大変失礼しました～！

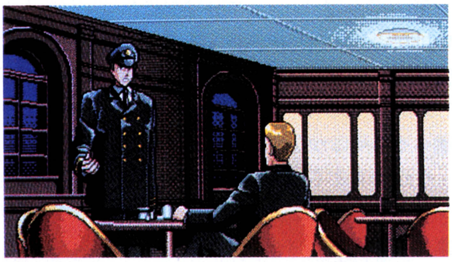
第3層 スミス船長発見なるか!?

第２層で「女考古学者ウエンズデイの居場所を知っている船長は、第３層にいる航海士と話していた」と教えてもらったが、まだいるだろうか。第３層にはレストラン、２等喫煙室、１等客室があり、そのうちの１等客室には第２層の１等喫煙室同様、船長の許可がないと入れない。まずは２等喫煙室に入ってみると……航海士はいたが、船長らしき姿はどこにも見当たらなかった。すでにほかへ移ってしまったようだ。

いないものは仕方がない。あきらめてもうひとつのレストランに入ってみよう。ここでは豪華客船のなかにふさわしい豪勢な料理がつぎつぎ出されてくる。だがここはかつて１度沈んだはずの船のなか。そこで出されるものを食べてしまっていいのだろうか？

２等喫煙室

１等喫煙室とちがってだれでも入れる２等喫煙室。ここには航海士と船客の大学教授がいるだけ。しかし船長がいないからといってすぐに退出することはない。この航海士、船長はどこへいったかを知っているのだ。場所がわかれば、スミス船長の発見もよりたやすくなるだろう。教授とも話してみるべし。論文についての話をしてくれる。





▶教授はなかなか端正な顔つきをしているぞ！



◀船長と話していたという航海士。礼儀正しい男

レストラン 死者たちの食堂

普段ならとても高くて食べられないような料理が山のように並ぶ。ここで食事をするかどうか選択できるのだが、いかに豪華でおいしそうな食事とはいえ、食べていいものかどうか？　食べた場合、香津美たちは「まずい！」といって吐き出すのだが、なぜか主人公にはおいしいと感じてしまう……。



◀多くの客が取り憑かれでもしたかのように黙々と食事をしている



▶生活感あふれるセリフとともにキディはため息……



▲魚料理に舌鼓を打つ。が、この料理には秘密が……

緊急通信

食事をした場合、那魅から「第３層のレストランの食べ物は、死者以外は食べてはだめ」という通信が！　すでに時遅し。那魅を同行させていれば、こんなことにならなかったのだが……。

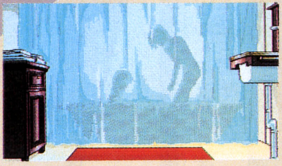


特別一部公開 夢の１等客室

本来ならばまだこの状態では入れない１等客室。今回は特別に、お楽しみシーンを先取公開！　この部屋でうまく行動すれば、なんと香津美＆もうひとりのメンバーの入浴シーンが見れてしまうのだ！　全員のを見るには当然最低４回はゲームを解かなければいけないのだ。



◀室内でホッとひと休みするふたり

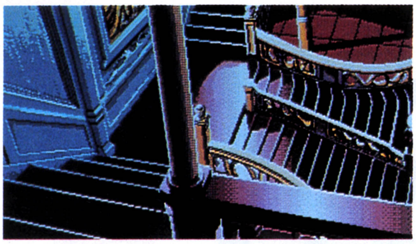


▶カーテンに映し出されたシルエット！



▲４枚のうち１枚を公開！　じっくり見るように。他のメンバーのものについては、自分でプレイして確かめよう！

さらに下層に侵入!



▲階段はさらに続いていく。探索、発見、そして戦い。これまで以上のドラマがタイタニック船底では待つ!

第3層まででもいろいろな人物と会うことはできたが、まだ話のキーともいうべき人物とは遭遇していない。タイタニック号船長"スミス"、女考古学者"ウエンズデイ"、こういった人物ははたしてどこにいるのであろうか。そしてウエンズデイがこの巨大客船に持ち込んだという不気味な神像のありかは? その秘めたる力とは? 依然として多くの不可解な問題を残したまま時間は過ぎ去っていく。第4層、第5層と降りていくうちにいくつかの謎は解決されていくだろうが、さらに気がかりなものがある。妖魔の存在だ。これまでは表立った行動は起こしていないが、メンバー6人が事件の中核に近づけば近づくほど激しく抵抗してくるのは目に見えている。そもそもこの空間、時間を越えた壮大な侵略計画を立てたのはいったい何者なのであろうか? 中級妖魔が潜伏している可能性が大きいだけに一瞬たりとも気を抜くことはできない。

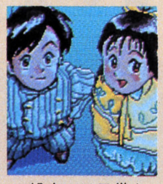
東京上空での見えざる敵との戦いはなおも続く。勝つのはAMPか、それとも妖魔か!

さらなる出会いが…!

総勢1517名が乗船しているタイタニック。新たなる出会いが6人の行く末を大きく左右する。



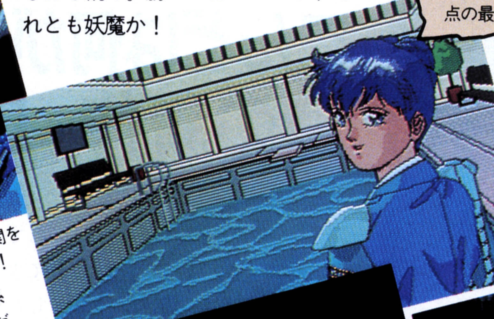
▲船長発見は現時点の最大ポイント



▲船内には子供も多くいるらしい



▲レビアを救うキディ。難関をチームワークで切り抜けろ!



◀プールサイドにたたずむ香津美。その水は青く、きれいに澄んでいるように見えるのであるが……



▼船員たちに取り囲まれる香津美たち。ここは話し合ってみるべきか、逃げるか、それとも戦うべきか?



◀郵便の受け渡しをする係員ふたり。他にもまだまだいろんな場所がありそうだ



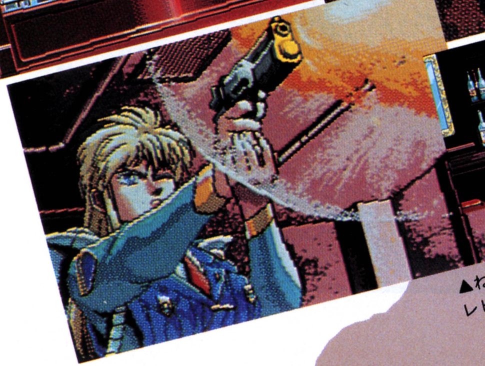
◀暗闇のなかで、発見した本に見入る主人公と香津美。そのページには驚くべき真実が記されている!?



▼船内の売店。どういったものが売られているのか、またどんな話が聞けるのだろうか



▲シックな内装で、おちついた雰囲気の船内バー



▲ねらいを定めてブラスター! レビアの活躍を見逃すなかれ



▲当時の車を見つけた。嬉々として調べるレビアだが……

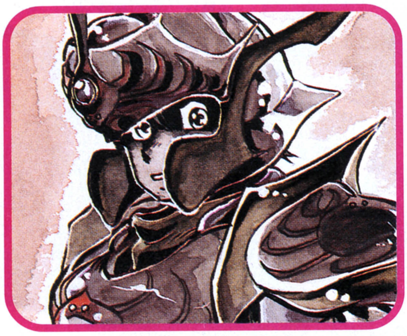
早くも注目集まるこのニュース！
もはや気にせずにはいられない

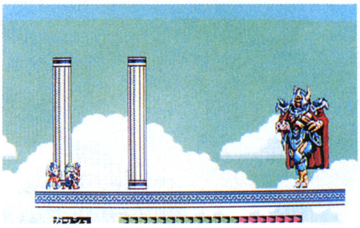
日本ファルコム新作大追跡！… PART2

先月号の記事で日本全土を駆けめぐった「ファルコム新作」の特報。これを聞いて夜も眠れなくなったキミ、今回の記事を読んで、ゆっくり眠って夢を見てほしい。



こんどは何が飛び出すのか!?
期待ふくらむ「謎の新作」！

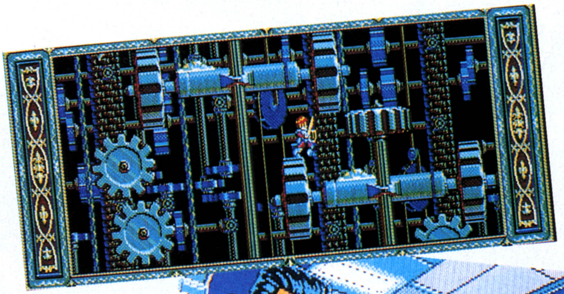


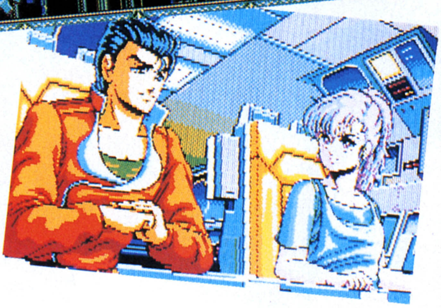


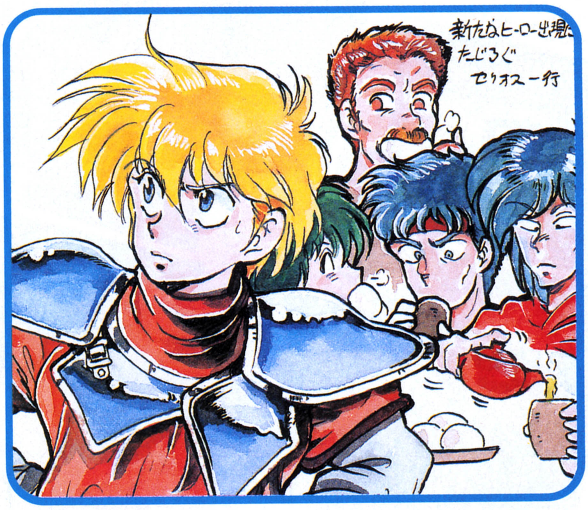
『ソーサリアン』『スタートレーダー』『ワンダラーズ・フロム・イース』、そして『ドラスレVI』と、世に送り出されてきたファルコム作品の数々。プレイした人なら、ひとつひとつのシーンが心に焼きついていることだろう。そして、それぞれの作品が強烈な個性を放っており、「新しさ」を感じさせてくれたのも事実だ。

今回の「謎の新作ＲＰＧ」、いまだ多くの謎に包まれたままなのだが……むむむ、なーんとなく、香りは感じられるのだ。これまでのファルコム作品とはちがった「画期的な何か」が……！

それはズバリなんなのか？　つぎのページでチェックしてみよう。







　イラスト／高長歩



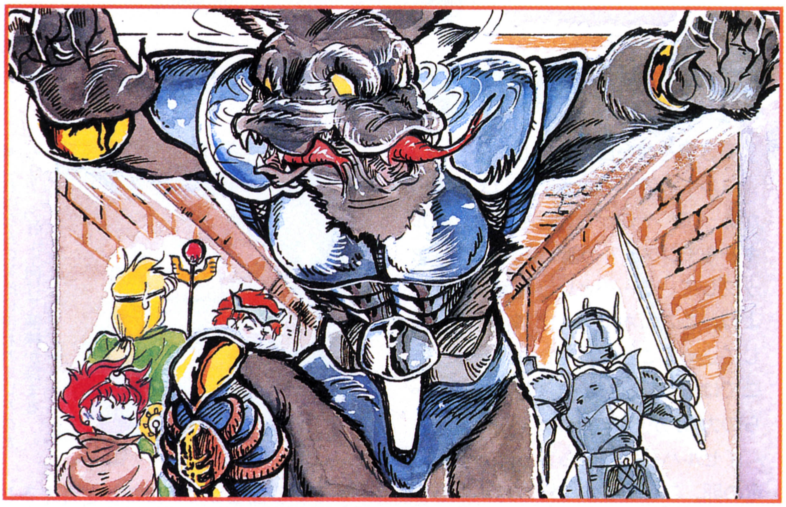
期待の新作「3つのポイント」

POINT1
世界設定はどうなる？

いくつもの大陸があり、さまざまな国が乱立している……というような、きわめて広大な世界になるだろう。さらにその国ひとつひとつの中に、いろいろなクエストが待っているのかも!?

それらの国の中には、陸続きじゃ行けなくて、ある手段を使わないと……なんてところもあるんじゃないかな。地方どうしの関係なんかも気になるね。





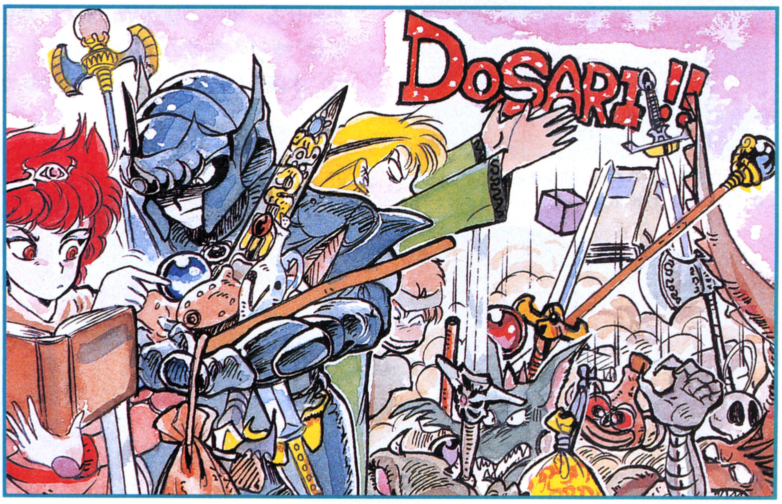
POINT2
ビジュアル面の演出効果は？

「画期的な展開」となると、これは３Ｄ画面処理！……ではないかと思う。

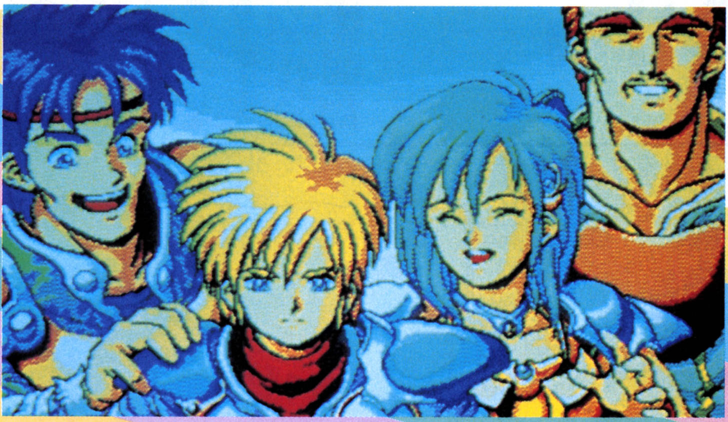
たとえば森などを歩いていくと、木が左右に分かれて視界が開けていくとか、向こうから人物が近づいてくるとか、いきなりモンスターがワッと出てくるとか……。グラフィックはもちろん、リアル感タップリだろうね！

POINT3
登場するアイテムは？

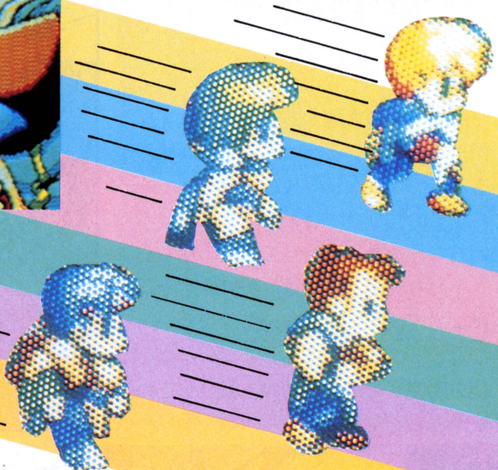
たとえば使って便利、攻撃力増大！という武器、おーっこの魔法はすげーぜ！　なんてアイテムから、存在の意味がさっぱりわからんというオチャラケなアイテム、使うとロクなことがないマイナス効果のアイテム……などといろいろ出てくるようだ。秘蔵のアイテムも、これまたいろいろ……か!?



そして注目の『英雄伝説 II』



さまざまな思いを胸に『英雄伝説』の冒険は幕を閉じた。しかしその物語が『II』に引き継がれるに際し、大きな謎がある。そのうちとくに2つを追求してみよう。



パーティのメンバーは？

『ドラスレVI』は、基本的に４人制のパーティでゲームが進行してきた。しかしシナリオの展開によって、３人以下で行動することもあったり（１人のときもあったし！）、メンバーの入れ替わりがあったり……と、いろいろと変化があったのだった。

『英雄伝説II』もこのパターンが導入されそうな気がするのだが、新しいメンバーが今度は加わる！……かもしれないぞ。ＮＰＣがどうからんでくるか（ラルフのようにパーティに混入してくるなど）も楽しみのひとつだね。



▲次回作でもこの４人が顔をそろえるのだろうか？　それとも新メンバーが……？

オレたちだって次回作には
出たいんだぞ！　ブツブツ…
あーっ、かーちゃん待ってよ、
置いていかないでぇぇ！

外の世界の謎・ナゾ……！

第３章を想い出してほしい。

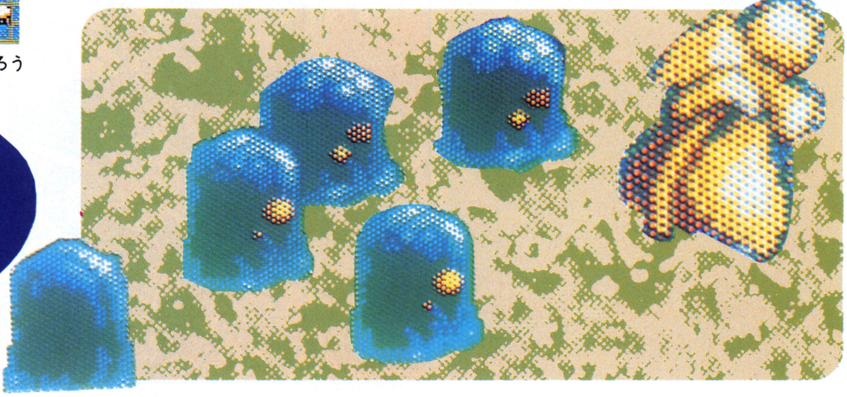
ヨルドの港に「聖域」と呼ばれる場所があって、そこから発せられるエネルギーをモンスターが吸収してパワーアップしている……という場面があったよね。このエネルギーは「竜の卵」を通じて止めることができたんだけど、そこでは「ヨシュア神」と呼ばれる、「外からの力」がからんでいた。

イセルハーサのあちこちにあった、竜の卵。これがその「外の力」と意思をかわせる、唯一の建造物である。物語では「神との交信の場」とされていたが、本編全体で「古代の文明の遺物」がいろいろ登場していたことを考えると、もしやこれも……ということに!?

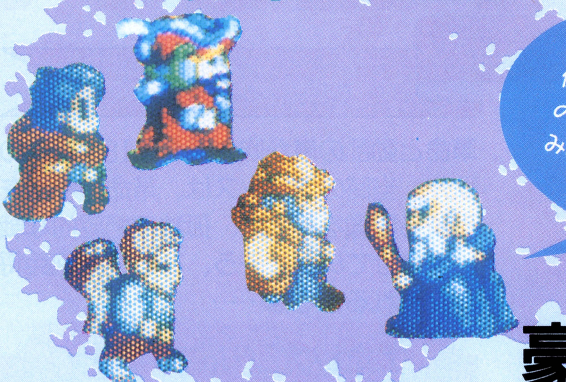
イセルハーサを外からながめる大きな存在、その謎の答えが見えるかも。



◀これはなんの目的に使われていたのだろう？『II』に向けて興味が深まる



大募集 ザ・大予想＆アイテムコンテスト！



皆の者！　今回の『英雄伝説Ⅱ』がどのようなものになるのか、予想してみようではないか！

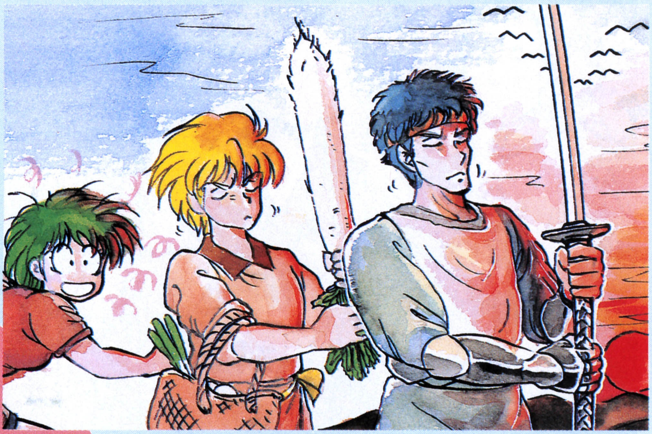
大賞をはじめ豪華プレゼント予定！

さてさて読者諸君！　いまだ謎の多い『英雄伝説II』だが、その設定やアイテムについて、みんなで予想してみないか!?　とくにアイテム部門での超傑作は、なんと実際にゲームの中で使われるぞ！　と。ただし、よほどの作品でなければ、その道は開けないのはモチロン。

賞品も多数用意しているので、ふるって参加してね！



いろいろな賞品も用意されてるらしいよ。ねーねー、ボクたちも応募してみない？



応募はこちらまで！

〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部
「英雄伝説II　ザ・大予想」係までヨロシクね。アイテムは名前と効果を必ず書いてくれ！　締切は９月20日だよ!!

キミのアイデアを待っているぞ!!



L'EMPEREUR

ランペルール



革命と動乱の嵐が吹き荒れる18世紀末の欧州。当時のフランスは、革命の輸出を恐れる諸国を相手に、孤独で絶望的な戦いを続けていた。そう、ひとりの砲兵将校が現れるまでは……

ナポレオン・ボナパルト



司令官時代のナポレオン。始めのうちは、総裁政府に派遣された一介の司令官に過ぎない。が、実績を積む(勝利条件を満たす)うちに、しだいに大物に成り上がっていく仕組みだ。

ナポレオン、全欧州を席巻す!!

やはり出たか、ついに出たか——ということで、『ランペルール』の華麗なる登場である。時代は19世紀末の欧州。フランス革命以後の革命政権（総裁政府）と反革命を合言葉に結集するイギリス・オーストリアを筆頭とする周辺諸国の対立がこのＳＬＧの歴史的背景となっている。

プレイヤーはナポレオンになりかわり、叛服常ならぬ周辺諸国へ遠征、フランスの覇権を全欧州に打ち立てなければならない。

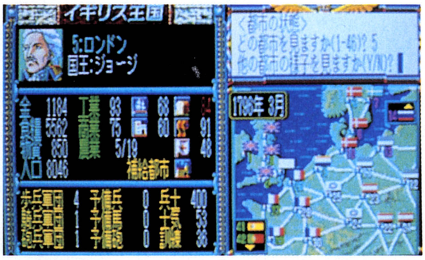
とはいえ、ゲーム開始時（シナリオ I 開始時）は、ナポレオンはたかだか一方面軍の司令官に過ぎない。大砲の配備や軍人の派遣など、いちいち総裁政府へ“陳情”しなければならない情けなさだ。

フランスの指導者として一国の命運を握るためには、なんとしてでも遠征を成功、勝利条件を満たして、出世への階段を一歩一歩上がっていかなければならないのである。「戦いの実績(＝勝利条件）を満たして司令官から皇帝まで成り上がる」これぞ『ランペルール』の新機軸といえるだろう。

なお、登場人物は有名無名の人物とりまぜ255人。これまでの歴史SLGにも増して各能力が細かく設定されているので、それぞれの個性に応じた人材管理術が必要となってくる。とくに得意兵科のちがいは、勝敗を左右する重要な要素。優秀な人材を常に手元に置いて、戦いに臨むようにしよう。

戦い、そして成り上がる——これぞ『ランペルール』の神髄。

名だたる名将・勇将を率いて、全欧州を席巻せよ！



▲フランスにとってはもっともやっかいな相手がイギリス。英国本土上陸はナポレオンの悲願というべきだ！



▲それにしても、ネルソン提督が片目だったとは知らなかった。でも雰囲気が出ているよね！

 ●光栄☎044 -61-6861● PC8801SR以降／9,800円(サウンドウェア付12,200円)〔税別〕

歴史解説

18世紀末から19世紀始めにかけてのヨーロッパは、革命対反革命の時代でもあった。多大なる苦難を乗り越えて革命政府を樹立したものの、革命の輸出を恐れるヨーロッパ各国に対して孤立し、不利な戦いを強いられるフランス。祖国の状況を憂い、ナポレオンは決起する。

革命政府を守れ！暗雲立ちこめるヨーロッパ

乱世といわれる時代には、おもしろい人物が輩出するものである。コルシカの小地主の家に生まれ、王政下ではおそらく生涯を一砲兵将校で終わらざるを得なかったろう男が、時代の風雲に乗じ、しだいに頭角を現してくる――天才といわれ、英雄といわれる人物がその能力を開花するには、フランス革命と、それに続く動乱の時代を必要とした。

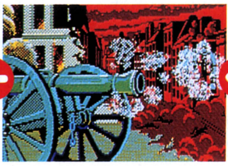
ナポレオン・ボナパルトは、始めから英雄であったわけでも、天才であったわけでもない。時代が彼を押し上げていったのだ。……というわけで、とりあえずはオープニング画面を紹介する。しっかり基礎知識を身につけるべし！


▲1789年７月14日、ついに革命の火ぶたは切られた


▲革命に参加した軍人の中にひとりの野心的な青年がいた


▲彼の名はナポレオン・ボナパルト。砲兵将校であった


▲ナポレオンは騎兵将校ミュラを始め多くの同志を得る


▲1795年、王党派の反撃をナポレオンは粉砕する


▲司令官となったナポレオンはイタリアをめざす

シナリオ解説

シナリオは全部で４つ。ナポレオンの身分に応じたシナリオ構成となっている。が、基本はあくまでも司令官（シナリオ１）から成り上がること！

シナリオは4つ、ヨーロッパの覇権を握るのだ!!

1 常勝将軍の登場（司令官時代）

史実に名高いナポレオンのイタリア遠征前夜である。ただし、当時のナポレオンはマルセーユに駐在する一介の司令官に過ぎない。勝利条件はフランス領を９都市にする（３都市増やす）こと。イタリアのミラノ・ローマ・ベネチアの３都市占領が順当な作戦か？



2 権力への意志（最高司令官時代）

ナポレオンはフランスの最高司令官としてサンマロに駐在している。交戦国はイギリスのみとなっているが、当分は海峡を越えての作戦は無理。プロイセン、オーストリアなど反仏感情の高い国が宣戦を布告してくるのを手ぐすね引いて待ち受けるべし。



3 革命の終結（第一執政時代）

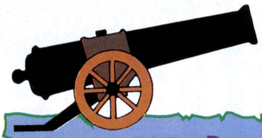
シナリオ２の勝利条件を満たしたあと、ナポレオンはクーデターを起こし、第一執政に収まっている。交戦国はなしで、ヨーロッパに久々の平和が訪れているが、イギリス・プロイセンなどの反仏諸国の動きが活発になっている。戦端が開かれる日は近い！



4 ナポレオン帝国の栄光（帝政時代）

シナリオ３の勝利条件を満たしたあと、戴冠式が行われ、ナポレオンは皇帝となる。絶頂の時期を迎えつつあるが、プロイセン・イギリス・ロシア・スウェーデンなどによる対仏大同盟がナポレオンの前に立ちふさがる。念願のイギリス本土上陸を実行せよ！





ゲームシステム解説①

このゲームは、ナポレオン版立身出身出世SLGだといっても過言ではない。戦いと成り上がりを繰り返して、見事ヨーロッパに覇権を打ち立てろ！

司令官から皇帝へ成り上がる——!!

身分や立場によってキャラクターを取り巻く状況が変わったり、指示できるコマンドが異なってくるのは、これまでの光栄歴史ＳＬＧにも例がなかったわけではないが、『ランペルール』の場合、〝立身出世〟はゲーム全般を通してのメインとなるコンセプトだ。

国を富ませ、領土を拡大するほかに、司令官から皇帝までの出世の過程を(勝利条件に絡ませて)システム化しているわけで、これによってゲームの達成感・奥行きが全然異なってくるから不思議なものだ。

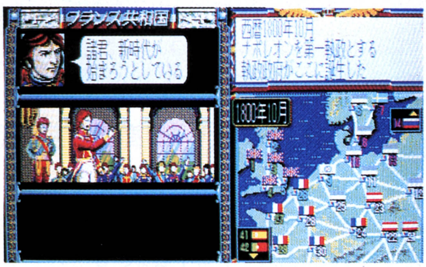
感情移入という点でも、たとえば司令官時代のナポレオンは、国政に関するコマンドを指示することができない。腰の定まらない総裁政府の動きに一喜一憂する〝歯がゆさ〟。こんな状態にいつまでも甘んじてはいられない——ということで、実績をつくるべく（勝利条件を満たすべく）イタリアへ遠征するプレイヤーの姿が今から目に浮かぶようだ。

とりあえず、下に第一執政への〝成り上がり見本〟を示しておいたので、今後しっかり励むように！

成り上がりサンプル見本

最高司令官から第一執政へ——

シナリオ２の勝利条件を見事クリアしてパリへ凱旋すると、イベントとして世に名高い「ブリュメール18日」のクーデターが勃発する。ただし、元老院・五百人会議の説得に失敗すると内戦が起こり、戦力が減少するので要注意。第一執政になると、初めて国政に関するコマンドが実行できる。

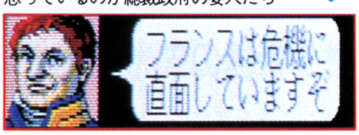


ナポレオン、パリへ帰還、凱旋す

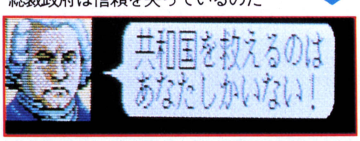
パリにはナポレオンの成功を妬む総裁政府が待ちかまえている。政治能力が高い人物（タレイラン・フーシェなど）を指名して元老院・五百人会議の説得にあたらせよう。



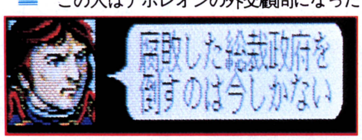
▲パリに帰還したナポレオンを苦々しく思っているのが総裁政府の要人たち



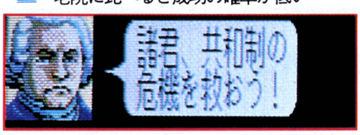
▲ナポレオンに決起をうながすひと言。総裁政府は信頼を失っているのだ



▲力強いお言葉第２弾。こうまでいわれちゃ決起せざるを得ません



▲というわけでナポレオンも決意する。ブリュメールのクーデターが始まる



▲タレイラン、元老院にて演説をする。この人はナポレオンの外交顧問になった

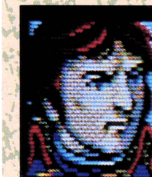


▲五百人委員会ではフーシェが演説。元老院に比べると成功の確率が低い

ランペルール版

立身出世システムなのだ！

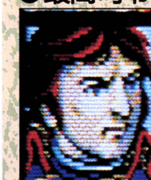
●司令官（シナリオ１開始時）



◀司令官時代のナポレオン。意地悪な総裁政府に振り回されてイライラする毎日が続くのだ

勝利条件
CREAR！

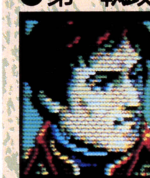
●最高司令官（シナリオ２開始時）



◀最高司令官時代。顔は変わっていないが、状況もさほど変化はない。総裁政府は相変わらず意地悪

勝利条件
CREAR！

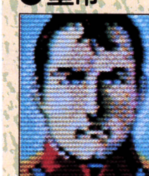
●第一執政（シナリオ３開始時）



◀総裁政府を追い出して第一執政となったナポレオン。軍人特有の荒々しさは影をひそめた

勝利条件
CREAR！

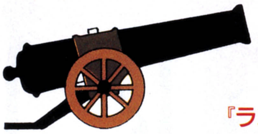
●皇帝



◀お待ちかね、功なり名とげた皇帝ナポレオンです。余の辞書に不可能はないってやつです

全ヨーロッパ征覇





ゲームシステム解説②

『ランペルール』の戦闘システムは、従来の歴史SLGにもまして作戦・用兵の幅が広がっている。季節、地形の高度差、砲兵・歩兵・騎兵の役割分担など、戦闘に影響する要素も多くなっているのだ。
苦しい戦いが続くと思うが、余の辞書に不可能はないのである！

迫力の戦闘・砲兵の活用が勝利の鍵!!

ナポレオンが全欧州を席巻した秘密が、その用兵の巧みさにあったことはいうまでもないだろう。砲兵科出身の司令官らしく、火力を重視し、敵が混乱した地点に集中攻撃を加える。ゲームに即していえば、まず砲兵の間接射撃で敵を〝混乱〞させたあと、騎兵が突撃を敢行して部隊を壊滅させるという戦法である。歩兵は、両兵科を補助するほか、架橋・陣地構築など工兵の役割をも担っている。

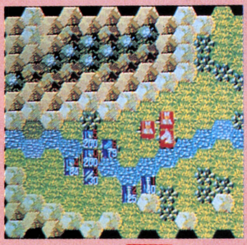
ただし、情報画面を参照すればわかると思うが、将軍によって得意とする兵科が異なっているので注意が必要。たとえば、ナポレオンに騎兵を持たせても、訓練効果・戦闘力ともミュラの足もとにも及ばない。適材適所というわけで、できるだけ本領とする兵科に配慮して欲しい。

初めての戦いに臨む



▲士気・訓練ともまあまあの状態。すみやかにミラノへ侵攻だ

敵はオーストリア軍



▲河を挟んで砲兵戦が展開する。比較的戦いやすい戦場だ

これが典型的勇将である！

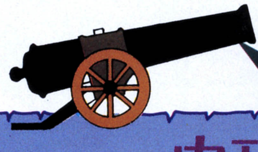


▲この男は騎兵になるために生まれてきたようなナイスガイ

騎兵の投入時期は？



▲どくろ印が混乱した部隊。騎兵突撃の効果が大きい



ゲームシステム解説③

外交を含めた国政を一手に握る——これぞ野心に燃えるナポレオンにとっては欠かすことができない道程である。まずは第一執政をめざすべし！

内政・外交は執政になってから！

司令官時代のコマンドはせいぜいが士気を鼓舞するための演説や訓練、または徴兵など都市レベルでの内政・軍備に過ぎなかった。同じ内政でも、たとえば税率変更や大砲・軍人の配備など、国政の重要な部分はすべて総裁政府が握っているのだ。極端にいえば、「目前の敵を撃破する」だけの軍人でしかなかったわけだ。

が、執政になると晴れて国政を掌握、政治的・戦略的なレベルでフランスの政策を考えることができるようになる。このうちもっともありがたいのが外交。同盟・敵対関係を自分で決定できることによって、より幅の広い戦略を立てることができるのだ。





政府コマンド



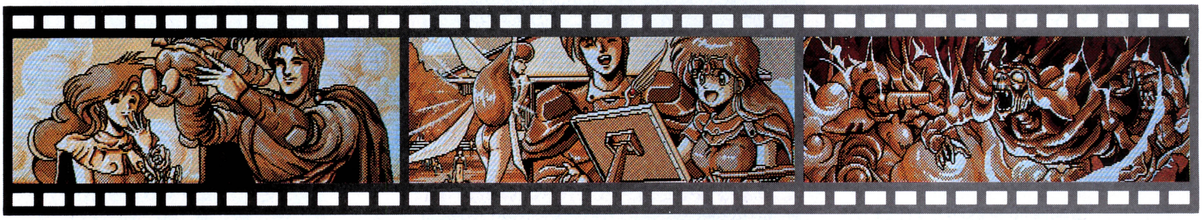
▲これが国政コマンド。青い部分はひと月につき2回までしか指示できない

…というわけで次号でも引き続き紹介するぞ！



Xak II［サーク］
Rising of The Redmoon

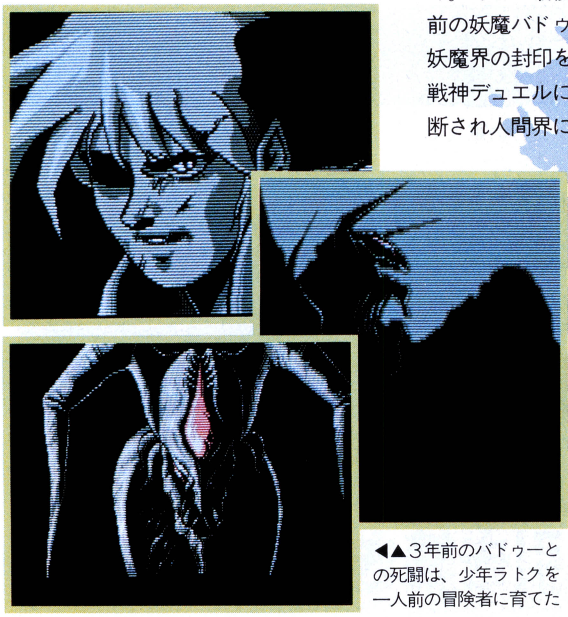
昨年大ヒットしたアクションRPG『サーク』の2作目が登場！　プレイにリアリティを加えたあのシステムをさらにバージョンアップ、アクション性も高まった期待の新作だ。



あれから3年、妖魔が再び目覚める……！

はるかなる昔、神々は世界を統べる偉大なる存在だった。だが、やがて絶大なる力も弱まっていき、邪悪なる力を持つ妖魔たちが台頭するようになっていく。そこで神々は最後の力を振り絞り、妖魔たちを妖魔界に封じ込め、人間界に降りると、人と婚姻を結ぶことにより、その血を残すことにしたのであった……。

新作『サークⅡ』のオープニングではこの神話から始まって、サークの世界背景とこれまでの歴史が語られていく。そして最後に語られるのが、３年前の妖魔バドゥー来襲の脅威。かつて妖魔界の封印を破り人間界に侵攻して、戦神デュエルによって精神と肉体を分断され人間界に封じ込められていたバドゥーが復活し、人間界を混乱と恐怖に陥れたのだった。だが、デュエルの血を引く少年ラトクが、神の力「サーク」をもってバドゥーをたおし、人間界は再び平和を取り戻したのであった。『サーク』のラストを振り返る懐かしの回想シーンだ。



◀▲3年前のバドゥーとの死闘は、少年ラトクを一人前の冒険者に育てた



人間界への侵略の陰謀をくわだてている、妖魔界の４人衆

人間が平和に慣れるのは早い。あれほどの事件もいまや昔の話。妖魔の脅威など日常の生活のなかでは忘れ去られていく。英雄ラトクもドラゴン退治や盗賊団征伐などに忙しい毎日を過ごす剣士のひとりにすぎない。だが、そのころ、妖魔たちはすでに新たなる陰謀をめぐらしていたのである。暗闇の宮殿のなか、王座に座する巨体がひとつ。前にひれ伏す４つの影になにやら命令を下している。そして、どこかへ消え去っていく影。

まだなにも知らないラトクは、ふと耳にした行方不明の父の消息と盲目の母のための薬を求めて旅立とうとしていた。さあ、いま、『サークⅡ』の幕は開かれる！

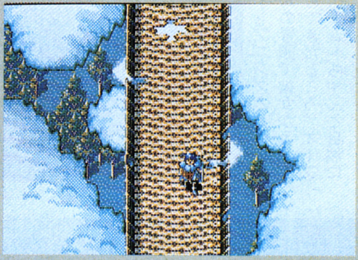
 ●マイクロキャビン☎0593-51-6482●ＰＣ9801、ＰＣ8801ＳＲシリーズ／8800円(税別)

サークⅡの魅力はここ！

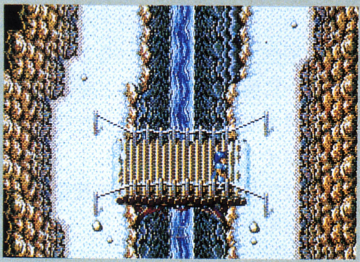
目もくらむ高さを表現する多重スクロール

なんたっていちばん注目してほしいのがこれ！　最近ＲＰＧでも多重スクロールが多く用いられるようになってきたけど、奥行きを出すより、高さを表現するのに使ったほうが断然効果的。この『サークⅡ』を見ていてつくづくそう思ったね。雲間からちらほら見える下の森、のぞきこめばクラクラしそうな断崖絶壁など、もし落ちたら…と想像するだけで、背筋がゾクッ！

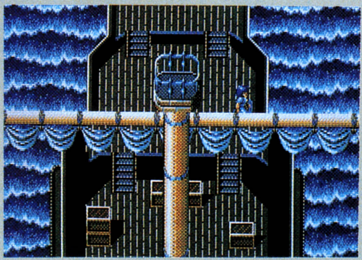
多重スクロールの場面の写真をいくつか掲載したんだけれど、やっぱり止まってる写真じゃ、イマイチこの迫力が伝わらないのが悔しいなあ。でも、プレイしてみればきっと魅了されるハズ。とりあえずは店頭デモで見て実感してほしい。



▲なが～いつり橋を渡っていくシーン。雲よりも高くにあるんだ。高所恐怖症のひとはご用心！



▲崖っぷちからはるか下に急流が見える。こんなところでモンスターに会いたくないぜ



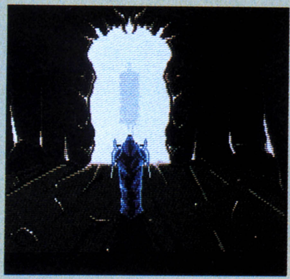
▲な～んと今回は船に乗って海を渡るシーンもあるんだ。マストの高さにリアリティが！



▲ここは神殿の中。天井の上まで見えてると、頭の上からモンスターが降ってきそうな予感

オープニングもデラックス！

今回のオープニングは、PC98版、MSX版『Ｉ』のエンディングを新たに描き直して加えている。前作ではエンディングがなくて悔しい思いをしたPC88SRユーザー諸君、『Ｉ』の分も取り戻せるぞ。今回、全機種ともエンディングはバッチリ！

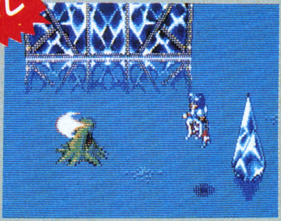


◀バドゥーが倒れても、妖魔界は侵略をあきらめてなどいなかった…

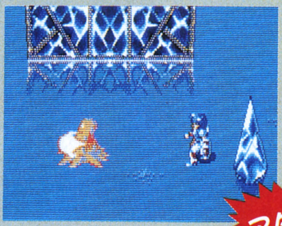
リアリティを増した3D戦闘

リアリズム重視のシステムづくりが特色の『サーク』。今回はさらに戦闘でのアタリ判定がぐ～んとリアルになったぞ。

まずは右の「ハズレ」写真を見ていただこう。一見攻撃はモンスターに命中しているかのように見える。だが、ここで主人公の足元の影に注目！　彼はモンスターより手前の位置に立ち、ジャンプして攻撃したのだ。これで攻撃があたったら、どう考えてもへんだよね。『サークⅡ』では、アタリを３Ｄで判定している。幅、奥行き、高さが計算されているから、画面上でのモンスターと攻撃が重なったって、ごまかされたりしないのだ！　う～ん、なんというリアリティ。プログラマーの細部にいたるまでのこだわりが伝わってくるぜ！



▶攻撃はモンスターの手前を通過



◀正面から攻撃すれば、こんどはアタリ！





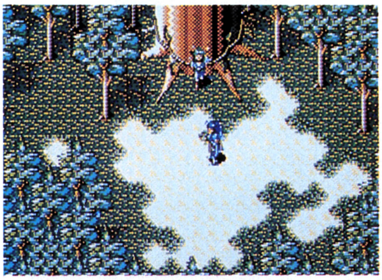
▲▶上はオープニングのピクシー。右はゲームの冒頭で彼女がラトクの前へ飛んできたところ。オープニングがゲームへちゃんと自然につながっているんだよ

ピクシーとともに新たな旅立ちへ

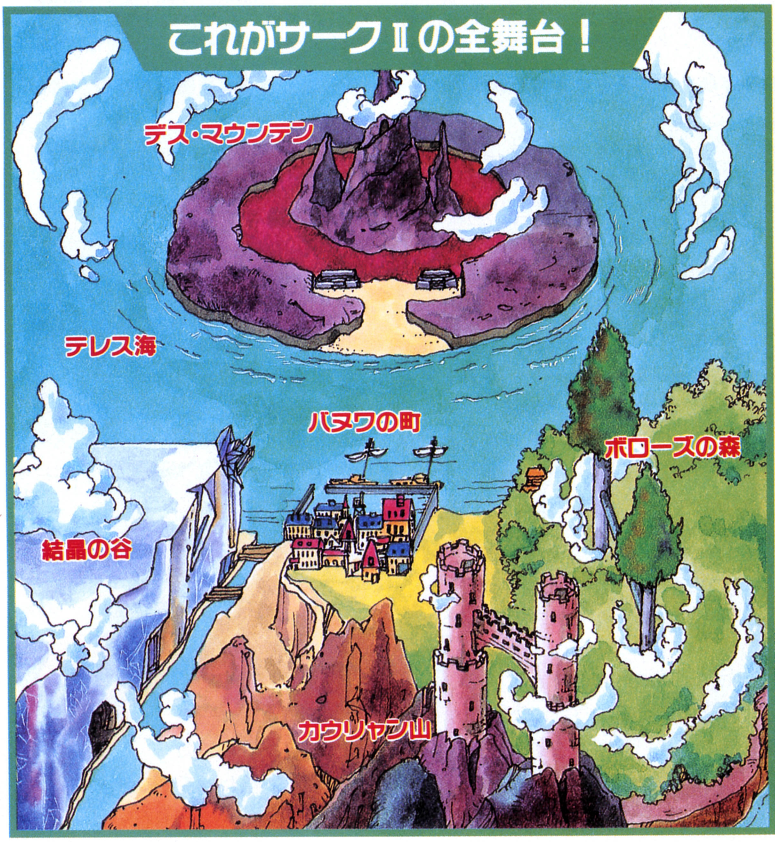
オープニングのラストは、森のなかを飛ぶピクシー。そのままゲームが始まり、ピクシーはラトクのもとへ。森の先で女の子がモンスターにつかまっているというので、さっそくその女の子シャナを助けにいくことに……と、ゲーム開始早々に最初のイベントが始まる。なかなかスムーズに物語へと誘い込まれるはじまりかたなのだ。『サークⅡ』の舞台となるのは、前作の舞台とトレア山をはさんだ反対側。大陸の北端にあたる。ゲームのスタート時にいるのはボローズの森。その西に今回ただひとつの町バヌワがあり、町の南にはカウリャン山、西には結晶の谷などが控えている。そして北には海。主人公はやがてこの海を越え、不気味な姿でそびえるデス・マウンテンへと進むことになるのである。

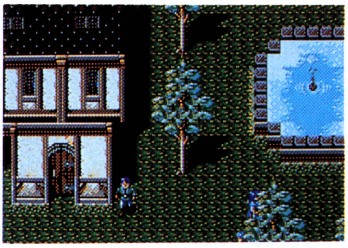
だが、それはまだまだ先の話。まずはシャナを助け、森を抜けてバヌワの町へ連れていくのが先決だ。冒険者が旅しているのだから、もちろんはじめから装備はちゃんと身につけている。いきなりモンスターに襲われたからって、あせらなくてもいいぞ。

モンスターをかるーくいなしながら、ちょいと西に進めばバヌワに着く。なかなか大きな町である。前作同様、建物の大きさは人間との比率から正確に割り出されている。だから、主人公が建物の陰に隠れてしまうことも多いのだが……。うれしいことに、今回は物陰にいるときにもちゃーんと姿が見えるシースルー・モードがついている。前作では壁の陰にいるときにモンスターに襲われると自分と敵どちらの姿も見えないのでパニックだったが、今回はそういう心配はなし！　向こうが透けて見える不思議な風景を楽しみながら町を探索して歩こう。

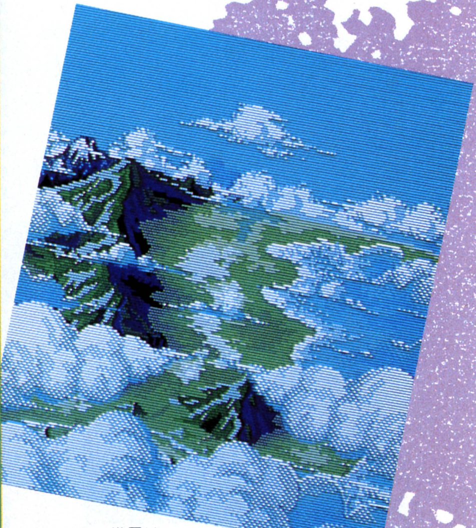


▲お、女の子がモンスターに捕まっている。通り過ぎようとしたら、罵声を浴びるはめになるぞ





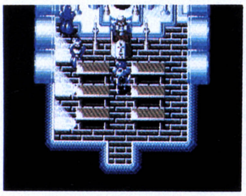
◀にぎやかなバヌワの町の風景。美しい噴水があちらこちらに



▲サークの世界は
まだ平和に見えるけれど……

ひととの出会いが道を開いていく

町には教会や病院などのほか、アイテムに魔法をかけてくれる魔法ショップ、さまざまな武器防具が揃えられた武器ショップといったいろんな店が並んでいる。だが、諸君！　店をただ買物するだけの場所と思ってはダメ！



◀静けさに満ちた教会。神に仕えるひとびととの会話は冒険者の心をも落ちつかせてくれるだろう

店のひとのなかにはストーリーの上で大事な役割を担う登場人物も数多くいるのだ。会話によって表情が変わったりすることもあるぞ。

『サークⅡ』ではわき役、そして敵にもそれぞれの人生がある。そして、ストーリーが進むにつれ、成長したり、人生観が変わっていく姿も見られるという。RPGの登場人物は決してただの情報源、伝言板ではないのだということを、『サークⅡ』をプレイすることで実感できるだろう。

ピクシー



『I』以来、ラトクを助けてくれている妖精

バスパ



年中酒場にいりびたりのよいどれ医者

ジーク・ボルドー



なにか隠している様子が見える武器屋の主人

セスト・アリーナ



渋い二枚目の町長。最初のクエストをくれる

フリーシア・マハーク



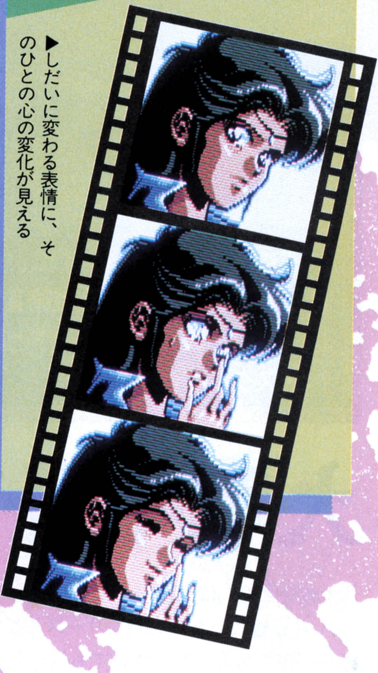
アイテム屋のなかなかカワユイおねえさん

修道女



静かに神に仕える者のはずだが、なにか気になる

表情の変化にも注意！



▲しだいに変わる表情に、そのひとの心の変化が見える

敵キャラもグーンと成長したぞ！

システムアップによって、ザコキャラたちも大きくなったよ。主人公の数倍もの背の高さのある奴なんか出てくると、これでザコ!?　とあせってしまうぜ。そして姿、形もみんななかなかユニーク。ヘンテコリンな形のツボが出てきて、なんじゃこれ？　と思ってると、こいつがモンスター。いきなり横っぱらの穴から吹き出す煙で攻撃されたりするのさ。

攻撃方法や動きも絶妙だ。右の写真のカエルなんか横の動きだけでこんなにパターンがある。コイツの舌による攻撃は要注意だゾ。そして、もちろんボスキャラにも乞うご期待！

動きもこまやか



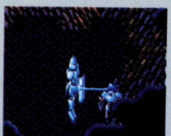
▲このほかうしろ向き、前向きの姿も用意されている



▲よろいで身を固めた野獣なんてあり？



▲ゲゲッ！　これでもモンスター!?

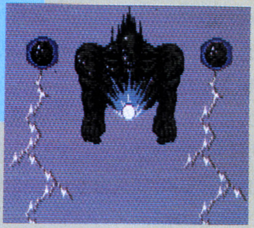


▲コイツって走る姿がやたらかわいい

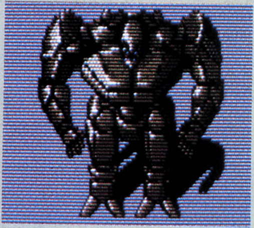


▲でっけえ！　足元を切りつけろ！

邪悪なボスキャラ



▲火の玉みたいなおともを連れたボス。両側からの攻撃に注意！



▲図体のでかいボスキャラ。上のと似てるって？　じつは兄弟！

大戦略Ⅲ'90

速度2〜3倍
思考ルーチン強化
操作性アップ！



「速く、強く、使いやすく」を目標にして開発中の『大戦略Ⅲ'90』は、シリーズとどめの一作というべきスグレモノだ！

大戦略Ⅲ'90今秋登場!!

『大戦略Ⅲ'90』は「速い、強い、使いやすい」を目標にした大戦略シリーズとどめの一作であることは前号でも述べた。

今回は、このうち「強い」とはどういうことか、について若干のコメント。強い大戦略をつくるためには、当然のことながら〝思考ルーチン〟の強化が要求される。

今回の取材では具体的に思考ルーチン評価用の画面を見せてもらいながらお話をうかがうことができた。まずは、碁盤の目状に区切られた大戦略のマップを思い浮かべてもらいたい。各部隊の判断は、このマス目を単位として行われているのだ。

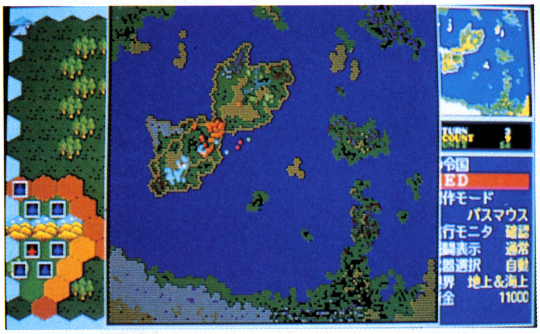
たとえば、そのマス目に都市が少ない場合は、相対的に都市の価値は高くなり、各部隊（とくにコンピュータ側）にとっては都市の確保が優先順位の高い任務になる。また、戦線の判断はマス目に存在する敵味方の部隊数でチェックされる。さらにそれより一歩すすめて味方が有利か不利か、などの判断もそれに準じて行われる。具体的なイメージではマス目ごとに（どちらが優勢か）勢力の状態が色分けされて、「ここはBLUEが優勢な領域なのに、こんな行動をとるのはおかしい」といった具合でチェツクするわけだ。

まあ、開発者にとってはとくに目新しい話ではないのだろうが、わたしを含め一般の人間にとっては「こんなふうにつくられているのか」と興味がわくことしきりである。

これらの画面を惜しげもなく公開してくれるあたり、システムソフトの自信のほどがうかがわれる。おそらく局地的・戦術的な面に限っていえば、これまでで最高の思考ルーチンが期待できそうだ。つまりプレイヤーは〝優秀な〟部下に恵まれるといったわけで、操作、時間共にずいぶん楽ができるということになる。

ともあれ、大作『大戦略Ⅲ』を洗練した〝究極の大戦略〟となることは必然なのである。

今から期待に打ち震えつつ（!?）、今秋発売を待っていて欲しい。



◀部隊の分布状況。ただし、敵部隊をどこまで表示するか、現在考慮中とのこと



◀迫力の戦闘画面である。艦隊側のミサイルは完成版では多数表示される

 ●システムソフト☎092-752-5262●ＰＣ9801シリーズ（9801,Uを除く）／9,800円［税別］今秋発売予定

図解 作戦命令の仕組み

「作戦命令を制する者が大戦略を制す」と新しいことわざが生まれそうなくらい、『'90』にとって〝作戦命令〟は重要な要素である。

IIまでのシステムでは、部隊の作戦はすべて人間が行っていた。(野球のウラ・オモテのように)コンピュータ側のターンが終了したあと、人間側のターンで、プレイヤーは各部隊の状態をチェックし、補給や移動・戦闘などの指示を下すわけだ。

これに対してIIIのシステムは、リアルタイムオペレーションを採用した結果、部隊の細かい行動をいちいち管理することは不可能となった。たとえ可能であるにしても、指示のたびごとにゲームを中断しなければならないので、プレイアビリティを損なうことおびただしいものがある。したがって、部隊の作戦判断をユニット自身(コンピュータ)に委ねるわけだ。

「コンピュータと人間が同じ土俵で勝負するようにしたい」との言葉そのままに、人間は〝大ざっぱな命令〟を与え、以後の行動は部隊の判断に任せるシステムだ。

ただし、あらゆる状況に対応する必要から、その〝大ざっぱな命令〟が細分化され、やや複雑になったことは否定できないだろう。『'90』の新システム〝作戦命令〟はその辺の事情を踏まえた上で開発されたわけである。『'90』最新鋭のシステムである!

1 作戦命令はカートリッジタイプなんである!

〝作戦命令〟といわれただけではピンとこない人もいるかもしれない。要するに作戦命令とは行動パターンのセットであるわけだ。「敗走する敵をどこまで追撃するか?」、「戦闘を積極的に行うかどうか?」などの判断基準がこのセットには詰まっている。ただし、プレイヤーはこの辺の事情を考慮しなくてもOK。ただ、メニューから〝○○命令〟といったタイトルを選んで指示すればよいだけだ。

イメージとしては、横にラベル(タイトル)の貼ってあるビデオカセットを思い浮かべてもらえればよいだろう。カセットをビデオに入れてやれば、即動作に移ってくれるという寸法だ。ソフトウェアは進歩する——世の中便利になったものだ。



▲作戦命令を選ぶ。今のところ9つが表示されているが、プレイヤーが作成することも可能だ


▲今回は特別にイラスト図解で表現してみた。戦車の頭にカートリッジを入れてやれば、そのとおりの行動を起こすのだ。傍らにあるのは別の作戦命令のカートリッジである

イラスト/渡辺 宏

2 作戦命令はエディットが可能!!

「できあいの作戦命令ではおもしろくないぞ」とか「部隊の思考パターンについて、もっと詳しく理解してみたい」という人には、作戦命令のエディット機能が用意されている。補給から移動まで、いくつかの判断基準を選択して、パターンをつくり上げていく機能である。

しかもプレイヤーがつくった作戦命令は名前をつけることが可能。

この話を耳にした本誌の秋葉原助手など、

「撃ちてし止まん、最後まで徹底抗戦する〝死守命令〟」

とか、

「敵のまっただ中に突撃して潔く散る〝玉砕命令〟をつくるのじゃ」

と、今からエライ張り切りようである。まあ、これは(いつもながら)極端な例だが、エディット機能では一般のプレイヤーがごく簡単な操作で部隊の行動パターンをつくることができる。つまり素人にも一種の「戦術教本」をつくることが可能になったわけだ。『'90』の目玉のひとつといってもよい。ただし、現在(7月初旬)のところ詳細は未定。下の写真しか撮ることができなかった。期待して待つように!



▲ユーザー用の欄に新しい作戦命令の名前が表示される。無限の可能性を秘めているわけ

ただし、エディットの詳細は未定なのだ!

というわけで とりあえずはゲームの流れを紹介!

ゲームの流れはIIIに比べて、よりスピーディになった。例をあげれば「作戦命令」の指定。IIIのシステムでは、部隊に指示を下すのはユニットが配置されてから。

配置後、指示を下さない限りは永遠に〝待機状態〟が続くわけだ。

だから、部隊に指示を与えるためにはいったんゲームを中断して画面を配置地点に戻し、指定する―といった操作が必要となったわけだ。

が、『'90』では作戦命令を配置指定時に行うことで、この辺の操作を改良。新しいシステムでは、配置後、部隊が即行動に移ってくれる仕組みである。これによってプレイヤーはゲームの流れを中断することなく、焦点となる戦域・前線に神経を集中することができる。

そのうち、部隊が続々と増援に駆けつけてくれるのを見て「道草もせずによく来たなあ!」なんて感激するさまが今から目に見えるようである。

本当の意味での〝リアルタイム〟を実現するためのシステムソフトの苦心、しっかりと感じ取って欲しい。……というわけで、今月は簡単なゲームの流れを紹介しておく。繰り返し写真を見つめるように!

1 初期設定



▲とくに変わってはいないが、初期設定画面である。初心者は同盟関係を操作すべし

2 生産指定



▲生産指定画面にも大きな変化はない。ただし、電卓の追加がとってもおシャレだ

3 配置指定じゃ!



▲ここがゲームの急所ともいうべき配置指定画面。現在作戦命令を選んでいるところ

4 部隊が続々!



▲高度差に関係なく、ユニットは4部隊までスタック可能。厚みで一目瞭然だね!

5 で、こ〜なる!



▲まだ開発中ということで、〝BLUEづくし〟とあいなった。前線の様子だ

6 途中で変更も可能



▲作戦命令は変更が可能だ。画面は戦闘対象を特定したところである



新作紹介

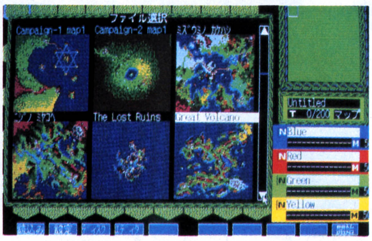
まだまだあるぞ！期待のNEWSOFT

マスターオブモンスターズマップ集

システムソフトの新作は『'90』のみにあらず。『マスターオブモンスターズ』に強力なマップ集が出現したぞ！

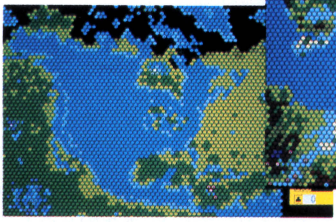
キャンペーンシナリオ２本、通常マップ20本を誇る『マップ集』。このうち通常マップのほうはすべて公募作品で構成されているという。担当の武居さんによれば、

「最近のユーザー作品のレベルには非常に高いものがあります。美しいだけでなく、奥が深い。しかも『マスターオブモンスターズ』のシステム（魔法など）を考慮した心にくい演出が光りますね」とのこと。『マスターオブモンスターズ』は、大戦略ファミリーの中でも独特のシステムを数多く持つ。とくに〝大魔法〟に見られるようなファンタジーＳＬＧならでは……といったシステムの導入は、ゲーム内容に奥行きを与えている。当分は眠れない夜が続きそうである。

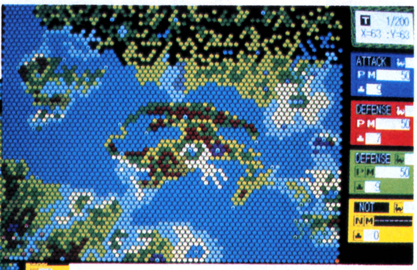


▲さすがに美麗なマップイメージ表示。「マスターオブモンスターズ」ならではのファンタジー世界にどっぷり浸かってくれ！

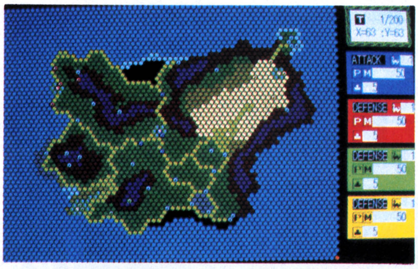
▼比較的おとなしそうなアイランドもの。ただし、公募作品のレベルから考えて、油断するとエライ目に会いそうな気がする…



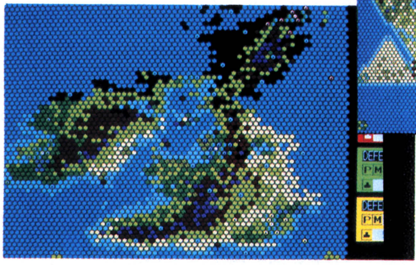
▼まん中の湖がクセモノ。飛行・水上ユニットの湖越えがみものだ

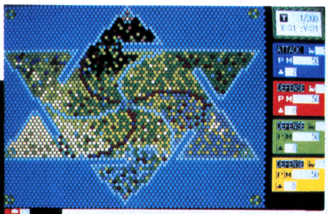


◀これもクセのありそうなマップ。ワープ魔法の活躍必至の激戦マップなのだ

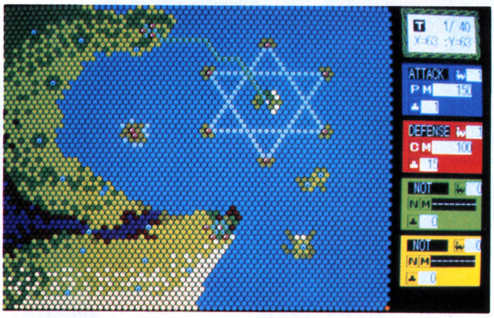


▼実在地形マップも健在である。イングランド変じて〝怪物ランド〟。どこかで聞いたことある名前だな





▲美麗の極致をいくマップ。とはいえ、美しい薔薇にはトゲがある、というぞ



▲キャンペーンシナリオで最初にお目にかかるマップである。オーソドックスなタイプに見えるが、実際はどうか？

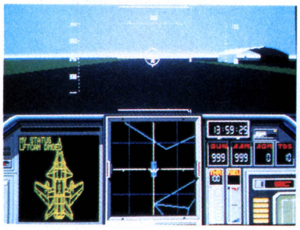
エアーコンバット

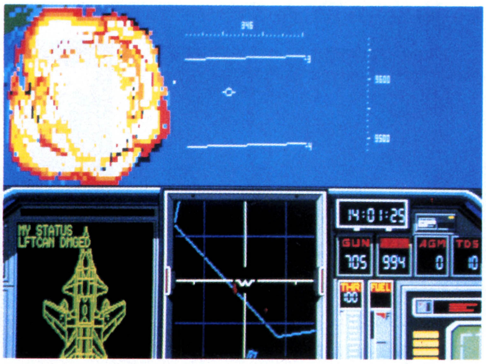
システムソフトは『大戦略』シリーズのみにあらず、と最後に見せてくれたのがX68000版『エアーコンバット―遊撃王Ⅱ―』だ。

「やっぱり敵機撃墜の場面が一番格好いいですね」と広報の森本さん自らが出してくれた画面が右の２枚。とはいえ、この画面に到達（!?）するまでが大変。彼はしだいに熱中して「う〜む、もっといい画面が出ますよ」と何度も何度もチャレンジしてくれたのだ。純真な広報課の青年をこれほどまで夢中にさせる麻薬のよ〜なフライトシミュレータだ。襟を正して発売を待つように！

▶これが森本さん苦心の画面なのである。この迫力が『遊撃王II』の第一の魅力となっている

▼滑走路を離陸する。これからキミは『遊撃王II』の世界へノメリ込むのだ





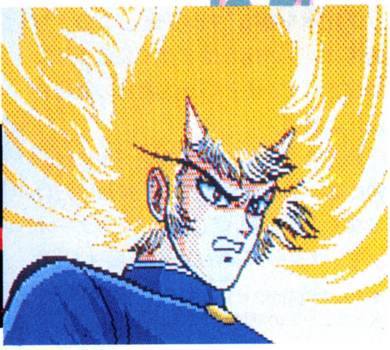
『マスターオブモンスターズマップコレクション』PC9801シリーズ（『マスターオブモンスターズ』が必要）／4,800円［税別］
『エアーコンバット-遊撃王II』X 68000／8,800円［税別］／各８月発売予定



手天童子（しゅてんどうじ）

永井豪の『手天童子』といえば、いまなおＳＦコミックの傑作として語り継がれているよね。この人気漫画が、このたびRPGになって、エニックスから発売される。このゲームで、伝説の鬼の世界を冒険してみるのも一興だぞ！





子郎にまつわる鬼の謎を解き明かせ！



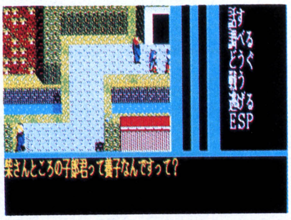




ある夫婦のもとへ、突然２匹の鬼が時空間を飛んで現れた。そして、一方の鬼の口には、なんと赤ん坊がくわえられていたのだ。鬼はこの夫婦に赤ん坊を預け、15年経ったら迎えにくるからと、テレパシーを送って消えていった。それから15年。その時の赤ん坊は、手天童子郎（ジロウ）と名づけられ、15歳の若者になっていた。そして、鬼をめぐるドラマが、いままさに始まろうとしていた。

これが「手天童子」のオープニングだ。物語は途中まで原作に沿っているが、その後はオリジナルに展開していく。キミは手天童子郎となり、５人の仲間とともに、襲いかかってくる敵や鬼と戦って、どんどんレベルアップしていこう。最終目的は、悪の源の暗黒邪神教団を倒し、ヒロイン美雪と自分の母を救い出すことだ。

物語の始まりは神宮の町から



▲コマンドのＥＳＰは戦闘の時に重要な役割を果たす。レベルが上がらないと使えないので、当分は関係ないかな

※写真は開発中の画面です

スタートは、子郎の住んでる神宮の町、まずは、いろんな人と話をして、情報を集めよう。ここには、ほかに美雪の家もある。また、子郎が初めて鬼に出会うのもこの町だ。





◀学校に向かっていた子郎に、いきなり鬼が立ちはだかってきた



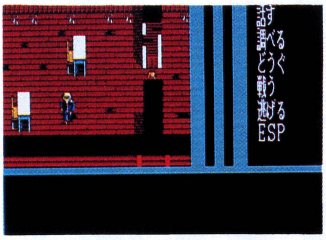
▶鬼との戦いに勝った子郎は、鬼が残していった剣を手にする。人の手にはあまる大剣だ

 ●エニックス ☎03-5272-2374●PC9801シリーズ／8800円〔税込〕／９月28日発売予定



学園にもすでに鬼の手が

子郎の通う高校に不穏な動きが!?



▲子郎の高校には不良のたまり場になっている廃校舎がある。何やら怪しげな気配だ

子郎と鬼との戦いは、まず子郎の高校から始まる。ここの廃校舎に巣食う不良たちは結盟党と名乗り、盟主に操られるまま、子郎を追ってくる。また、先生の鬼谷もしつこく子郎につきまとっていた。

そして、結盟党の盟主、ひょう鬼は美雪の姿に化けて子郎をおびき出し、ついにその姿を現す。子郎はひょう鬼と対決し、無事美雪を救い出すが、廃校舎は炎上してしまった。壮絶(そうぜつ)な学園バイオレンスは、一応幕を閉じるが、物語はまだまだ序章。結盟党の背後の組織とは？　鬼谷は何者か？　本当の戦いはこれからだ。

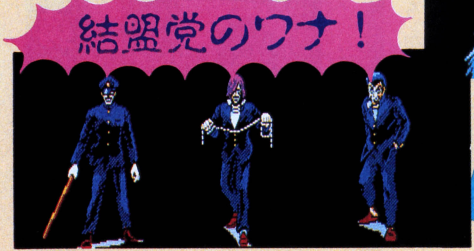
鬼の影をもつ男、鬼谷


▲先生の鬼谷には知られざる秘密があったのだ

美雪を襲う魔の手

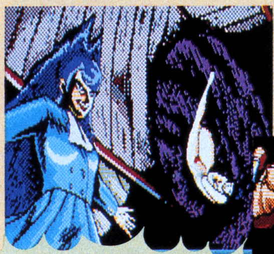

◀美雪は、悪事を重ねる結盟党のヤツらに襲われ、廃校舎に連れ込まれてしまった

結盟党のワナ！


▲不良集団の名は結盟党。彼らはいったい何者なのか？


◀子郎をおびき寄せるオトリにされた先生

ひょう鬼登場


◀ひょう鬼は美雪に化け、子郎に戦いを挑んだ


▶結盟党を支配していたひょう鬼がついに子郎の前に現れた

そして廃校舎は炎上した……



鬼が僕を脅(おど)す！――『手天童子』秘話

永井　豪





あれは確か昭和23年のことだったと思う。当時、僕は石川県に住んでいたのだが、初めて鬼を見たのである。板張りのかなり広い部屋に、僕はなぜかたったひとりで寝ていた。すると、とつぜん轟音(ごうおん)とともに天井をつき破って巨大な鬼の手が……。むろん、そのあと驚いて、目が覚めたのだが、わずか3歳の、鬼という存在すらも知らなかった幼時である。夢の中のことではあったが、いまでも強烈な印象として残っている。

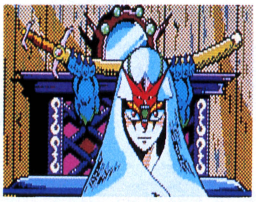
そののち、漫画家になった僕は、『手天童子』を描き始めた。しかし、この作品を描くと必ず、夢の中に鬼が現れ、僕を脅(おど)すのである。彼らの存在を世間に公表することが、悪であるかのように。僕は脅しに負けまいとして、夢に出てきた鬼をモデルに漫画を描き続けた。こうして、鬼と格闘しながら完成したのがこの作品なのである。

ドラマを彩る個性的な登場人物たち

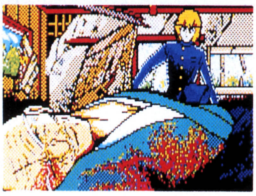
このゲームは、最高6人のパーティで進めていくが、その顔ぶれは原作にも登場した子郎の仲間たちだ。彼らはそれぞれの町で子郎に出会い、順々にパーティに加わっていく。キャラクターはそれぞれちがった個性をもっているので、戦闘ではそれを活かすように気を配ろう。武器も、特定の人しか使えない物もあるので注意しよう。

また、原作ではあまり活躍しなかったお坊さんの良安が、ゲームの中では、アイテムや情報をくれたりして、重要な役どころを押えている。ほかにも、謎の女・魔華奈を始めとする、オリジナルのキャラクターたちが、登場するぞ。原作とはひと味ちがった『手天童子』が楽しめそうだね。原作を知らないキミも、このゲームで不気味な鬼の世界を存分に堪能してちょうだい。

オリジナルキャラも活躍



◀子郎に暗黒邪神教団への入信を勧める魔華奈。彼女とはもう一度出会う

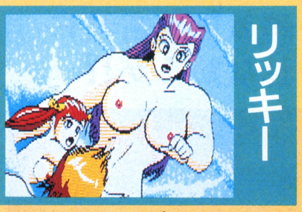


▶良安からいわれた仕事を終えて戻ると、良安はすでに殺られていた

子郎を守る5人の仲間たち

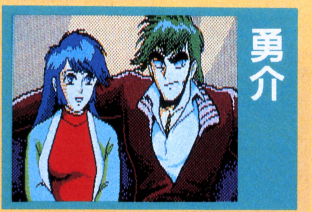
パーティは、子郎と仲間5人の計6人だ。それぞれの得意分野を活かして、暗黒邪神教団に立ち向かっていこう。それにしても、頼りになるメンバーだよね。

リッキー



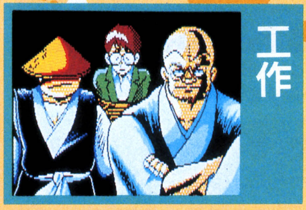
▲紅一点。元・女子プロレスラーなので、力では男も顔負けだ。よって戦士タイプ。裸の姿もたくましいよね

勇介



▲美雪の兄。二枚目で明るい。子郎と同じ町に住んでいる。ボクシングのハードパンチャーだが、ショットガンも使う

工作



▲一見、何の取り柄もなさそうだが、じつは彼にはちょっとした超能力があるんだ。まっ、体よりも頭の人ってとこかな

直次郎



▲ヤクザの息子で男気のある性格。かなり危ないヤツ。ダイナマイト、手りゅう弾、ドス、とび道具、何でもこい！

こやし



▲反対に、頭が悪いのはコイツ。だけど相撲部のキャプテンだから、力技では誰にも負けないぞ。武道派なのだ

邪腕坊、四天王、強敵が襲いかかる!!







VIDEOを見れば迫力倍増！



『手天童子』のオリジナル・ビデオアニメは、現在『憑鬼の章』と『降魔の章』の2巻が発売中だ。ゲームとは少しちがう構成なので、両方を比べてみるとオモシロイかも。なお、完結編の第3巻は12月に発売予定だ。(日本コロムビアよりレンタル＆発売)

好評連載

How To Win

パパにもママにも聴けないことを、ハウツーウィンが教えてあげる！

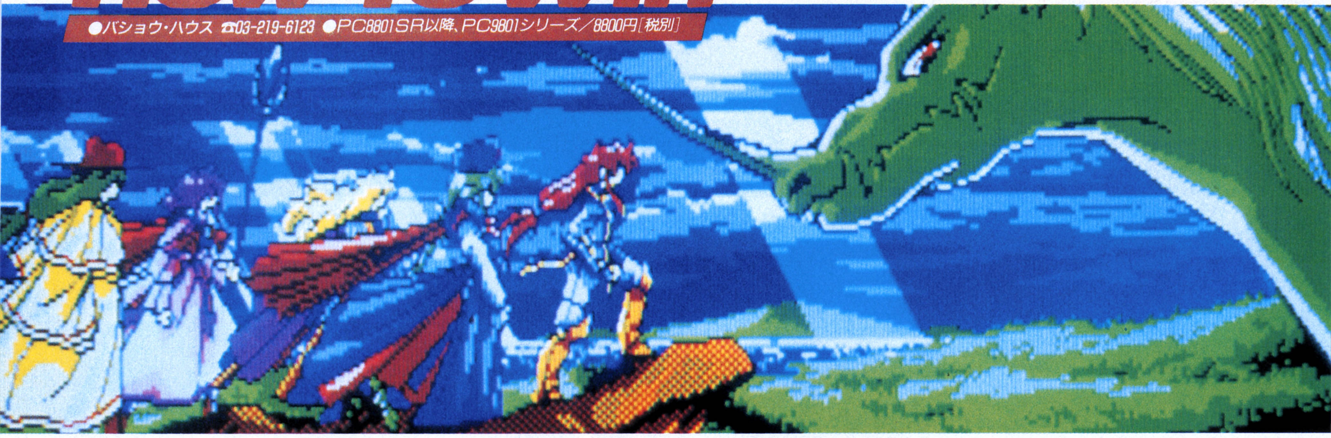
最新人気ゲーム必勝法



エメラルド・ドラゴン……126
三國志Ⅱ……132
ウィザードリィⅤ……136
ウルティマⅤ……140
天と地と……144
セレクテッド ソーサリアン5……148
大航海時代……152
ロボクラッシュ……154
ドラゴンスレイヤーⅥ……156

イラスト／椙村嘉一

●バショウ・ハウス ☎03-219-6123 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ／8800円［税別］



エメラルド・ドラゴン ◆最終回◆

いよいよエンディングへ向かう最終回。タムリンが追い続けてきた自らの出生、そしてアトルシャンたちドラゴンに呪いをかけイシュ・バーンの地より去らせ、ハスラムたち人間に全面戦争を仕掛(しか)けてきた敵の正体……ついに、いま、そのすべてが明かされる時がきた！

タムリンとともに反撃開始！



▲地下牢の中で、途方にくれるアトルシャンたち



▶お、タムリンカムバック！パーティ再集合で反撃開始だ

パーティー一行は、魔王が最後に残した言葉から知った本当の敵、ホルスの本拠地へと突入した。だが、あっというまに待ち伏せていたホルスの軍につかまり、わけもわからぬままタムリンを連れ去られてしまった。牢(ろう)の中でうちひしがれ、自分たちの無力を嘆くアトルシャンたち。だが、そのとき聞こえてきた声は……タムリン！　ホルスの兵の手を逃(のが)れ、仲間たちの元へ戻ってきたのだ。いまやホルスの王女と判明した彼女は、あえて自らの民を敵にまわすことを決意していた。戦いの再開だ！

まずは牢の近くの部屋でテントや回復薬などのアイテムを補給。そしてホルスの町へ。町のひとびとの話を聞くうちに、陰(かげ)で糸を操ってきた人物が見えてきた。ティリダス、数千年にわたり王家に仕えてきたという魔導士である。どうやらタムリンの父のかたきでもあるらしい。むむ、許せん！

今月のパーティ

それぞれの思いを胸に最後の敵と戦うのは、この5人衆。これまでの旅で命を散らした仲間の恨みもはらすのだ！

アトルシャン



何者かの呪いにより、このイシュ・バーンをやむなく去ったドラゴンたちの代表

タムリン



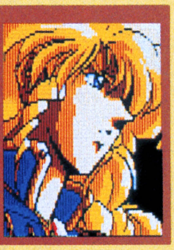
ついに明かされた出生の秘密。自分がホルスの王女だと知った彼女が選ぶ道は？

サオシュヤント



イシュ・バーンの運命をすべて自らの目で見て記(しる)すべく、旅を続ける吟遊詩人

ハスラム



人間界の代表であるエルバード王国の王子。彼は人間界に平和を取り戻せるか？

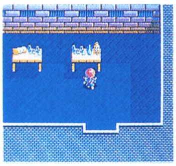
ファルナ



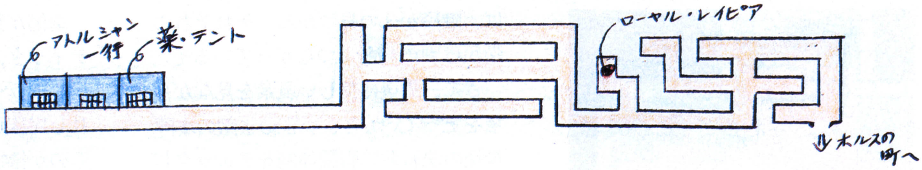
父のかたきをはらすため、愛するハスラムのため、最後の戦いへ向かう女修導士

ホルスの地下牢

今回の出発点。宝箱にローヤル・レイピアがあるが、これは捨てられないので、サブシナリオで入手した人は取らないほうがベター。



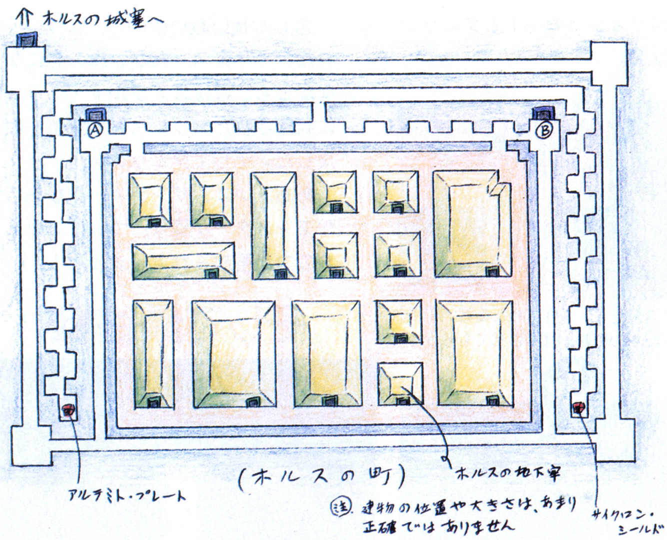
▶無限にアイテム補給できる倉庫なのだ



⬆⬇マップイラスト提供：和歌山県有田市・三樹あつみ

ホルスの町

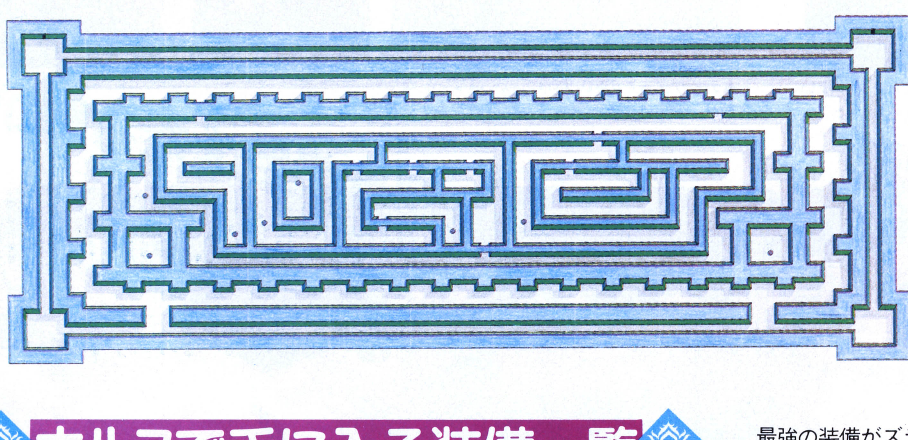
広大な町の隅々や建物の中にいるホルスの町のひとびとと話してみよう。いろいろなことがわかるよ。さらに町のはずれには防具が入った宝箱もあるぞ。





ホルスの地下迷宮

マップイラスト提供：
神奈川県海老名市・羅諏迦瑠



宝箱の置かれている部屋には、ワープポイントを使わないと行けない仕組みになっている。きちんとチェックしながら進んで、装備の取り忘れのないようにしようね。

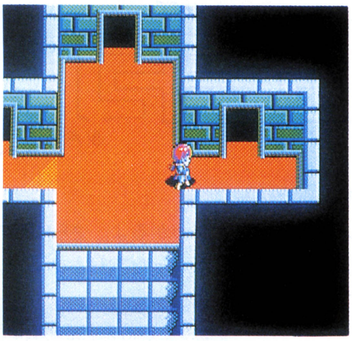
北にある入口はどちらもホルスの町につながっている。ここでやるべきことは装備を整えることだけだから、全部手に入れたら、さっさと出よう。

ホルスで手に入る装備一覧

最強の装備がズラーリ！ 最後の決戦前に、この表で確かめながら装備を全部そろえておこう。

ホルスの地下牢	ホルスの町	ホルスの地下迷宮	ホルスの城塞都市	
ローヤル・レイピア	サイクロ・シールド アルテミト・プレート	サイクロ・シールド アルテミト・プレート×2 ネクロ・クラッシャー	シルバー・リング×2 ドラゴン・ヘルム×2 マジック・ボンネット	クリスタル・ローブ サジタリス・パッド サジタリス・アロー ワンド・オブ・アテナ

ついに真の敵との対決の時が来た！



▲城塞都市に入るとしばらくは一本道。この道の両脇にある部屋には、宝箱がいっぱいあるぞ！

ホルスの町と迷宮のあとに控えしは城塞都市。ここがまた広いのだが、最後の最後だからマップは公開しないよ。あまりイジワルなマップじゃないから、簡単にメモしていけば大丈夫。ここで悩むとしたら1カ所。ひろーい部屋に階段があるところだろう。部屋の右下から左上に向かって斜めに進んでいけば、階段が3つ見つかる。それぞれの階段は別の場所につながっているぞ。

さて、最後に美しい風景を見ながら塔を上っていくと、いよいよ敵の本陣。最後の決戦前に戦闘体制をチェックしておこう。ヒーリング魔法を使ってくれるファルナは隊列の先頭に。アトルシャンは2番目において、回復薬などのアイテムを使わせよう。フォーメーションではサオシュヤントとタムリンを後方に配置。

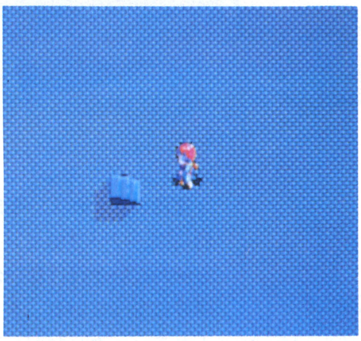


▲ティリダス発見！　長きにわたる戦いで倒れていった者たちの恨み、はらさせてもらうぞ

準備が整ったら、建物の中央で待つティリダスと対決だ。こいつはまるでヒットラー。神とも呼ばれてきた選ばれし民族ホルスのためには、すべてのものが犠牲となるべきだと思っている。傲慢な奴だが、いうことには妙に説得力があって、なんともにくたらしい！　だが、タムリンはまるめこまれやしない。あとは戦うのみ！

苦しく長い戦いののち、ようやく倒れたティリダス。だが、虫の息になりながらも、奴はエメラルド・ドラゴンに封印されたアヴェスタの記憶を取り戻した。そしてタムリンを……。

ああ、いま、ザンディーグなる巨大なモンスターが蘇り、ついにアヴェスタの力が解放されてしまった！



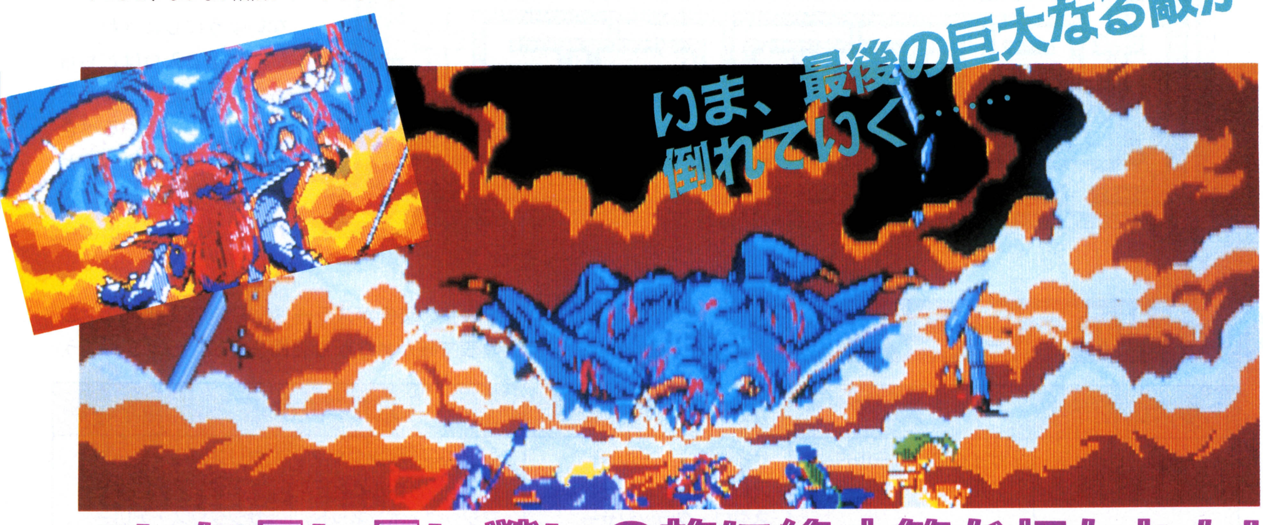
▲ここが問題のひろーい部屋。でたらめに歩いていると、なかなか階段がみつからないよ



▲ティリダスとの戦いは最終戦ではない。となると、少しは余力を残しておかないとまずいね

そして最終戦





ついに長い長い戦いの旅に終止符が打たれた！

連載のフィナーレを飾る
エメ・ドラ情報コレクション

あんな裏技、こんな得するイベント、キミはみーんな知ってるかい？　いままでの連載中に紹介してきたものも含め、一挙掲載、まとめて教えちゃおう！　まだ試してない技や見たことのないイベントを見つけたら、ゲームを終わらせたひとも、もう一度、イシュ・バーンの地へ旅立とうぜ！

○特別メッセージ
スタッフからプレイヤーへあてた伝言が見られるぞ　（PC-8801）

1. システム・ディスクにまだセーブしてない場合のみ。まずシステムディスクをロードすると塔の上にアトルシャンがいる。「相談」するとワープ。ここで再び「相談」すればＯＫ。
2. ＥとＤのキーを押しながら、オープニング・ディスクを立ち上げる。

○近所のじじい
ジョークイベント　（PC-8801）

HOME CLRキーを押しながらゲームを立ち上げ、「相談」してみよう。



◀もう、バギンったら、ほんとにがんこ親父だぜ！

○ミュージック・モード
音楽コレクションが楽しめる。要ＦＭ音源ボード　（PC-9801）

MS-DOSを立ち上げたら、ビジュアル・ディスク（オープニング・ディスク）に入れ替える。
DIR/Pリターン
ファイル名を見てメモ。
CKMUSファイル名リターン
コマンドの詳しい使いかたを知りたければTYPE README.DOCリターン

○名剣を探せ！
デーモン・スレイヤーが手に入るぞ

ヘルロードの町の民家でおじいさんから話を聞き、南の森の中央へ。根性を出して、しつこく穴を掘ろう。



◀なかなか見つからないので、くじけそう！

○恋人たちのお手伝い
ちょっとしたこづかい稼ぎになるぞ

ヘルロードの民家で、ケンカしている恋人たちの話を聞き、西の湖で落とし物を見つけて届けたら、もう一度湖へ。

○スペシャル・ゲーム
ゲーム当初はできなかったスペシャル・ゲームも、後にできるようになる！

エルバードの町でオストラコンと対決後、町のカジノへ行ってみよう。

○サダのかたみ分け
ナイト・シールドをもらえるぞ

サダが死んだことを聞いたのち、エルバードの町のサダの家を訪ねよう。

○禁断の木ノ実で稼げ！
店がなくて困るあの大カシャ島で薬や大金塊がもらえるのだ

南の森の中央付近にある禁断の木ノ実を取って、島の民家に持っていこう。何度でもやれるのがうれしいね。

○武器屋の特別メニュー
まだ早い段階で強い装備が買えるぞ

フウォーフィーの町の武器屋で買物する時に９を押せば、ホーリー・ブレード、バトル・アックス、コンポジット・ボウという特別メニューが出るのだ。

○サダの砦の宝物
お金がごっそりと手に入るのだ

サダが死んだあとサダの砦へ。衛兵がいなくなっていて宝箱がいただける。

○ハスラム体力増強
ハスラムがぐんと丈夫になるぞ

魔王殿での勝利後、バージルの町へ行き、ワラムル先生と話して薬を買おう。



▲ハスラムを強くできるのならいくらでも払う

J.D.加藤のペコリンコーナー
エメドラ禁話

J.D.加藤氏から、これだけは気をつけないとトラブルになるという、お願いとおわびが届いたよ。

1. ジェルメスの神殿でドラゴン・ゾンビを倒したら、必ず祭壇でアヴェスタを手に取って！　いったん神殿を出たら、２度と手に入らず、話が進まなくなるよ。
2. ＰC-9801版では粒子カッターを誰にも装備させないで！　起きるべきイベントが起きなくなる。いったん装備したら装備をはずしてもダメ。必ず装備する前まで戻ってやり直し。



タムリン'S コーナー

最後まで力強い応援をありがとうっ！ J.D.加藤氏をはじめ、エメ・ドラのスタッフのみんなも大感激してたわ♡



人気投票最終結果発表！

1位	タムリン	536票
2位	ファルナ	351票
3位	アトルシャン	178票
4位	オストラコン	154票
5位	ハスラム	134票
6位	サオシュヤント	118票
7位	ヤマン	86票
8位	ミスティーナ	39票
9位	カルシュワル	29票
10位	ワラムル	28票

アトルシャンがついにオストラコンを抜いた！

5月号からの総決算、人気投票・最終結果の発表です。なんと、うれしいことにわたしの大事なアトルシャンが、ついにかたき役オストラコンを抜いて第3位に！　そして、わたしも最後まで不動の1位。皆さん、ほんとにありがとうーっ！

でもでも、ほんとはパーティの仲間みーんなで1等賞ってわたしは思ってます。もちろん表には出てこなかった、ほかのみんなも……。投票してくれたすべての皆さんに感謝♡



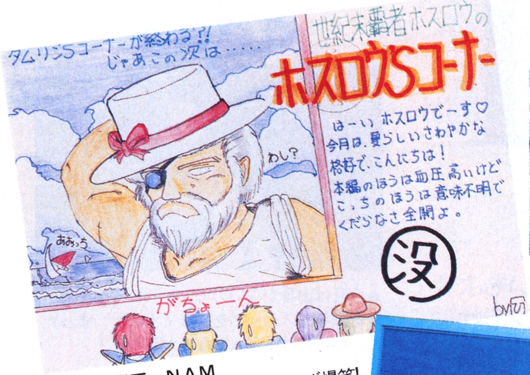
◀奈良県奈良市・むつみまさと



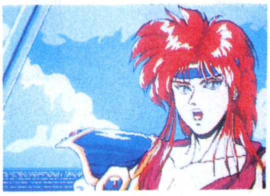
◀東京都北区・すざく善

イラスト&CG&人形

かわいい人形や楽しいマンガや美しいイラスト……ものすごい数の、しかも力作ばかりで、選ぶのにほんとに悩んじゃった♡



▲横浜市栄区・NAM
このコーナーの担当者一同おもわず爆笑!



▼東京都稲城市・88野郎
CGでのアトルシャンあで姿



◀埼玉県坂戸市・吉岡洋明
うわー、スロットマシーンだ



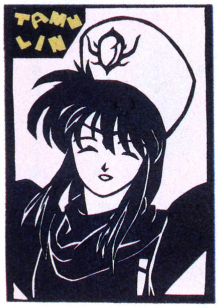
▼兵庫県西宮市・有角忍者
いまは亡き皆さまもご一緒に！



▲神奈川県横浜市・長友肇
こら、アトルシャン！ なにするの!?



▶東京都文京区・室戸ひかり
珍しいハスラムのシリアスな顔ね



◀北海道札幌市・つんつんつるんぷ
シルエットが美しいみごとな切り絵！



▼兵庫県神戸市・若瀬良成
このふたりも幸せになってほしい



▲人形にクッキーetc. 力作の作者たちの名前は努力賞のところを見てね

今月の努力賞

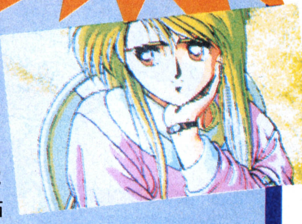
MAP　山口県小野田市・石田武司／栃木県大田原市・柿沢真哉／三重県度会郡・上月せりな／岐阜県各務原市・平野孝／長崎県東彼杵郡・山村強志　読物　新潟県新発田市・加藤弘純／千葉県八千代市・染谷拓／広島県安芸郡・岸本真希子／神奈川県横浜市・吉田央／神奈川県大和市・三浦洋晃／京都府京都市・大角美穂／群馬県群馬郡・渡辺真砂／広島県広島市・森寿治　イラスト、人形その他　福岡県久留米市・永田登／大阪府高石市・中田淳／福岡県福岡市・深江利明／大分県大分市・甲斐義徳／愛知県豊田市・水無瀬静樹／東京都町田市・鷹美誘樹／広島県賀茂郡・細川誠／神奈川県大和市・五十嵐海原／茨城県鹿島郡・給前昭宏／愛知県春日井市・匿名希望／神奈川県相模原市・浅間信介／広島県東広島市・木原誠／岡山県岡山市・おまえ／石川県松任市・亀田雅希／石川県輪島市・福谷光生／愛知県名古屋市・FERIOUS／神奈川県横浜市・波多江重明／富山県東砺波郡・水上善雄／京都府宇治市・井村聡明／兵庫県神戸市・松本健一／茨城県筑波市・井上祥世／石川県金沢市・田中園恵／愛知県名古屋市・水城颯／群馬県前橋市・タムリンに似てない／静岡県焼津市・久保田友明／神奈川県横浜市・木村剛／愛知県西尾市・ゆず／東京都調布市・村穂浩児／長野県長野市・相沢善樹／大阪府大阪市・Cuts

そ・し・て

抽選で200名

最後の最後にタムリンから感謝の気持ちを込めて

特製ディスク大プレゼント



希望者殺到の特製ディスク！ 連載終了を記念して、恨みっこなしの抽選で200名様にプレゼントします。住所・氏名・年齢・電話番号・メディアを明記の上、応募券を貼って下記の宛先へ。発表は発送をもって！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部
「タムリン'Sコーナー・プレゼント」係



▶98（5インチ）98（3・5インチ）88（5インチ）の3種類

コンプティーク9月号
タムリン'S コーナー
スペシャルディスク
応募券

How To Win

●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降、PC9801シリーズ、MSX2、X1t　各14,800円（サウンドウェア付17,200円）〔税別〕

三國志II

今月の
主人公はオレだ!!
袁紹四谷



▲今月は出番がないので、かわいそうに思った編集者がスペースを取ってくれた。まったく…格好だけは一人前なんだがなあ！

大義名分なく、欲望のおもむくままに続けられていた戦いもようやく節目を迎えようとしていた。今月は茶水VSイヌボンの壮絶な死闘、これまで鳴かず飛ばずだった大顔児秋葉原の成都入城までを扱ってみたいのじゃ。心の準備はOKかな!?

激突に次ぐ激突!!　中原は血に染まる！

理想なく大義名分なく、延々と続く泥沼の戦い――これが歴史上かつてない暗黒時代を迎えた黄土大陸の情勢である。

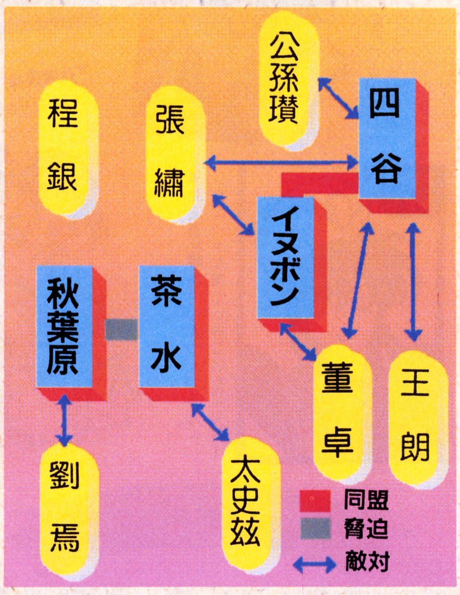
北の狼・袁紹四谷を始めとして、百鬼夜行といおうか、いずれも一筋縄ではいかない戦争マニアばかり。当初は「読者の皆さんに模範的リプレイを見せる」という企画であった（!?）のが、かような有様となってしまった。

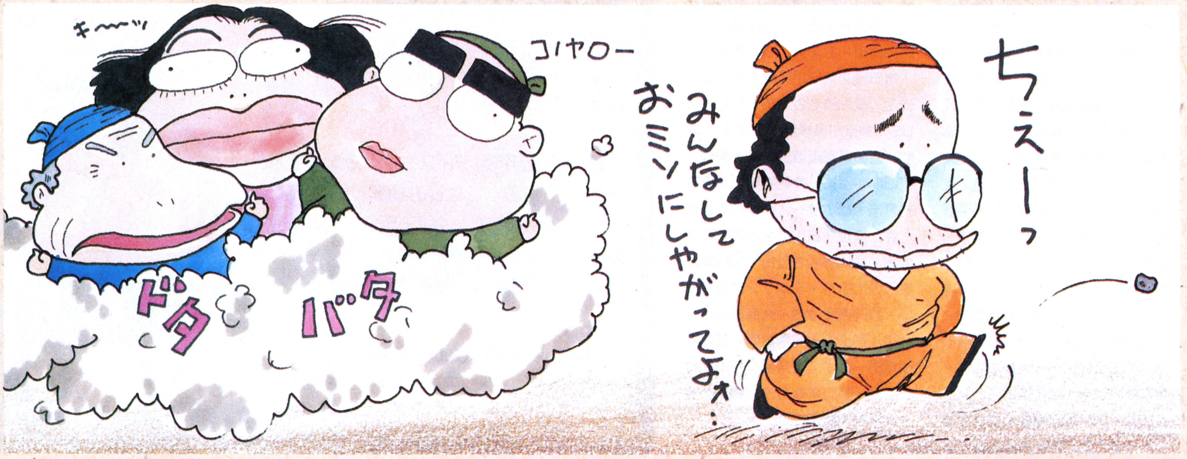
さて、先月はイヌボン劉備の巻き返しが効を奏して、大陸中部の〝いがみあい〟は新たな展開を迎えようとしている。悪政がたたって、すでに領土を疲弊させた袁紹四谷に昔日の面影なく、焦点は、今なお荊州の過半を領有する孫堅茶水と、両大国の狭間にありながら精鋭をひっさげ健闘を続けているイヌボンの〝二極化時代〟とあいなった。

あと、忘れてはならないのが秋葉原の動き。涼州の田舎から一時は長安・洛陽を狙うかに思われたが、〝名を捨てて実を取る〟作戦に変更、ただいま益州・劉焉領を虎視眈眈（こしたんたん）とうかがっている。この男も苦労をするなあ、と今更ながら思う次第である。

今月の焦点は、中原にて死闘を続ける茶水・イヌボンの戦いの行く末と、大顔児・秋葉原の益州攻略の成否。「益州さえ、益州さえとれば、天下に志を述べることができるわさ…」と野望に燃える秋葉原、みごと宿願を達成することができるか!?

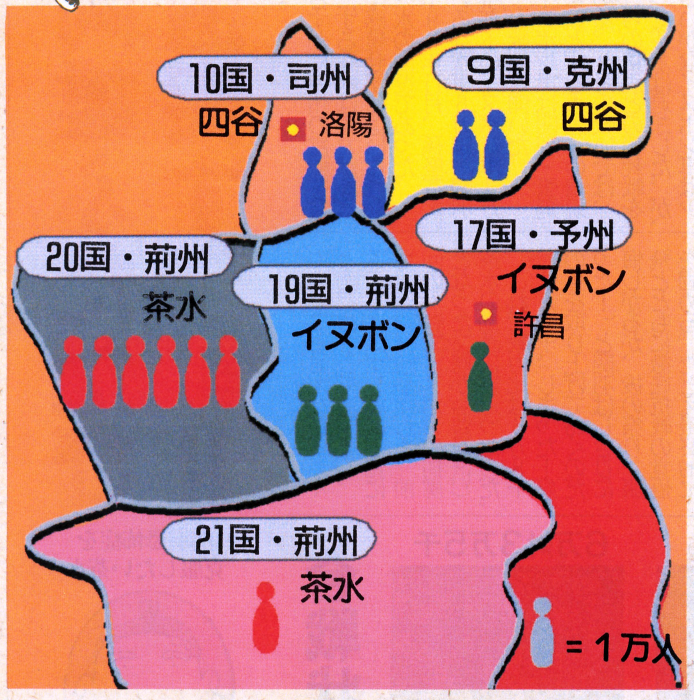
190年　群雄同盟図





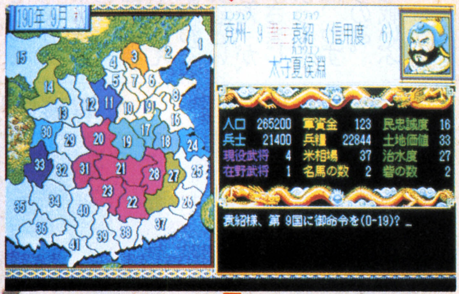
イラスト／盛本康成

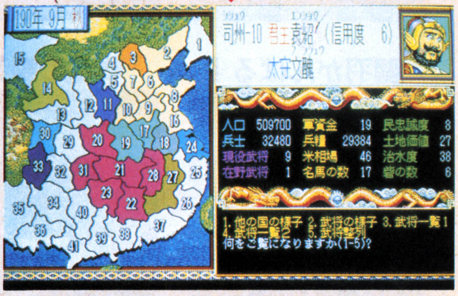
時事解説 北方の大国に没落の気配が…!



荒廃する四谷領







▲本拠地冀州の領土が、辛うじて民忠誠度62を獲得しているほかは、のきなみ低調。とくに荒廃がはなはだしいのが10国司州・洛陽の地。四谷の支配下にあっては、伝統を誇る王城の地といえども、焦土化は免れないのだ。

解説

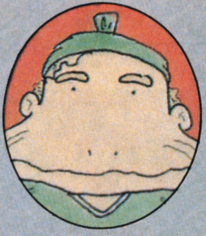
国数では茶水に次ぎ、多くの人材を輩出しながらなぜか浮かない表情の袁紹四谷。いったい何が悪かったのだろ～か!?

イヌボンとの決戦で多数の将兵を失った袁紹四谷の前途は暗い。原因は彼の地盤の疲弊にある。もともと幽州・冀州など、彼の本拠地である華北は、民忠誠度・土地価値とも低く、荒廃している地域であった。その後、兖州・青州・司州と攻め取ったものの、ここでも四谷は(内政を無視して)徴兵→戦争準備の繰り返し。かくして四谷領で〝マトモな〟領土は、冀州西部のみとなった。

四谷にとっては、〝思わぬ不覚〟というべきだろう。茶水は圧倒的な人口・資源を擁する荊州を抱え、イヌボンは関羽・張飛らの人材を抱え、なお余力を残す現在、袁紹四谷の没落は必至といえる。

果たして、袁紹四谷に起死回生の策はあるのか?

190年11月 茶水必死の反撃!!



(9月の荊州撤退後、茶水は2カ月の時間をかけて戦力の回復に努めていた。四谷の動静に気をつかって進撃をストップしたイヌボン劉備の油断というべきである)

やはり戦争するばかりじゃ、すぐ息切れしてしまう。資金にモノをいわせて徴兵…と。後は多数いる武将を使って、訓練に励めばよいのだね。それでは、6万の兵力で失地回復だ!



▲およそ3万の兵力で荊州に進駐。莫大な兵糧と民忠誠度の高さに注目!

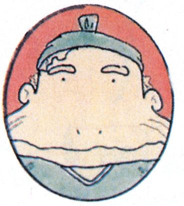


▲こんな領土が3~4つある茶水が有利なのは説明するまでもないだろう。敗戦後、またたくまに軍勢を立て直し、イヌボン領侵攻を狙っている

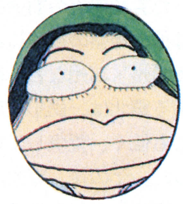
イラスト/渡辺 宏

両雄ふたたび激突す――!!

さすがに荊州の富強を背景にする茶水は底力がある――感嘆せずにはいられない茶水の回復であった。
　190年11月、孫堅茶水率いる茶水軍6万は、関羽将軍揮下のイヌボン軍3万5千と戦端を開いた。
　イヌボン軍は関羽・張飛を筆頭とする大陸一の精鋭である。9月の戦いでは、これらの精鋭との消耗戦を嫌って茶水は退却した。が、惜しいかなイヌボン軍は少数精鋭。茶水はここに目をつけて物量でイヌボン軍を駆逐しようと決意したのである。今回はたとえ戦力が半減しようと、結果として関羽・張飛らに打撃を与えられれば成功と、むしろ徹底的に消耗戦を戦い抜く方針であった。
　戦いは例によって、関羽の一騎打ち(挑戦)から始められた。茶水、前回の苦い経験から配下の者を押しとどめる。「さても臆病な茶水奴！」とのイヌボンの嘲弄にも、三々五々去っていく味方の兵にも耐えながら黙々と関羽めざして進撃する。ここでイヌボン軍に不覚にも〝裏切り〟が発生した。前回の対戦でイヌボンの捕虜となった文聘が(何気ない)茶水の勧誘に寝返ったのだ。
　これで戦力比は6万8千対2万7千。「しまった！奴の兵を取り上げておくのだった！」と関羽はしきりに悔しがるが、後の祭り。張飛とともに徹底抗戦の覚悟を固める。たとえ最終的には敗北に終わったとしても、ここで茶水の戦力を削っておけば、後の作戦行動が大幅に鈍るに違いない、そう判断しての抗戦であった。
　イヌボン軍の作戦は図に当たり、当初6万8千を数えた茶水軍も、戦いが終わる頃には残兵3万を切るという甚大な被害を受けた。が、イヌボンの損害もすさまじく、関羽・張飛がようやく城を脱出した頃には、わずかに6千の兵が従うのみ。関羽・張飛の悲壮な戦いぶりがしのばれる！

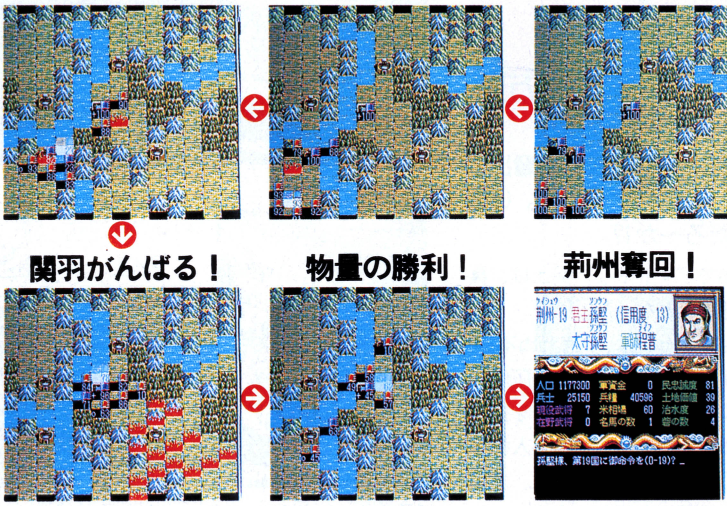


関羽恐怖症を克服したい茶水

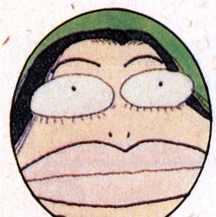


豊かな土地に執着するイヌボン

合戦状況再現之図



茶水の鋒先をかわすべく……イヌボン民族大移動を決意――!!



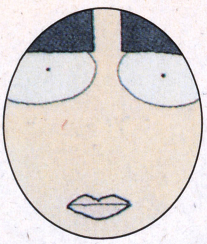
もはやこれまで…か。これ以上、茶水と意地を張り合っていても、物量の差で負けてしまう。四谷の奴は頼りにならないし、南下してとりあえずは茶水主力の鋭鋒を避けるのじゃ。まず手始めは、細々と生き残っている董卓を滅ぼしてやる。しかるのち、楊州・交州に地盤をすえて、こつこつ戦力を蓄える。思い出の荊州よ、さらばなのだ。それにしても…やっぱり口惜しい！　茶水め、いつか復讐を果たすぞよ！



▲茶水軍主力を引き受ける形の予州イヌボン領。でも、荒廃いちじるしい予州は百年の計をはかる地にあらず。ここは南下して再起を期するのがベストじゃ!!



▲まずは18国を乗っ取って董卓を滅ぼした。これで茶水の鋒先を逃れたぞ！



頃はよし、時巡りきたる秋葉原決起す!!

フッフッフ、茶水・イヌボンが潰し合っているわさ。この隙にボクは5万の戦力をもって劉焉を滅ぼしてやるもんね。劉焉をたたき出したあと、蜀の地に安定政権を築けば、天下を狙うのも夢ではないもんね。でも、どうしてボクのところには人材が集まらないのじゃ。信濃町は軟弱だしい、ほかの奴らは並のレベルだしい、もう少し骨のある人材が欲しいのじゃ！



▲それにしても、益州ってのは田舎だなあ。でも空気はうまいし、人情は素朴なのじゃ!!

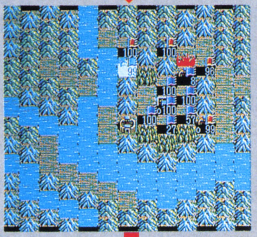


兵士諸君よ、秋葉原勲章は目の前なのじゃ――――!!



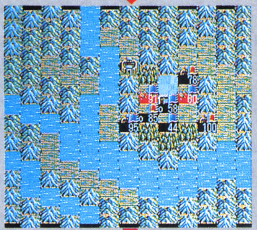
まずは一騎打ちにて幸先よい勝利

オオッ！　名乗り出た武将は夢にまでみた厳顔その人。生け捕っておけば、何かと役にたつお徳用武将じゃ。フッフッフ、勝利じゃ！！



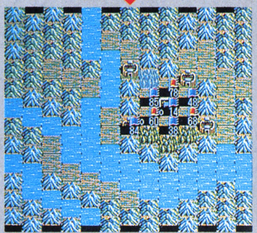
大消耗戦を展開。劉焉軍必死に抵抗す！

雑魚には目もくれず、城に籠る劉焉の首を貰い受けるのじゃ。敵軍は雷薄奴が少しウルサイけれど、配下の武将に任せて、ボクはひたすら突撃を続ける。



秋葉原、満身創痍。スチャラカ流、敗れるか!?

劉焉は軟弱なので集中攻撃をしておけば、いつかは支えきれなくなって退却してくれるわさ。でも、ボクのところへも敵が殺到してくる。紙一重のところで、ボクが有利じゃ！



が、正義は必ず勝つ!! 劉焉倉皇と成都を去る

フッフッフ、とうとう劉焉の奴を成都城から追い出してやったのじゃ！　厳顔を生け捕りにできたし、食料は豊富だし、こりでボクも一流クラスに仲間入りなんだわさ！

ようやくマトモな人材❶



●厳顔

益州にこの人あり、と名高い老将である。秋葉原が「ゆくゆくは片腕に…」と望んでやまなかった人材である。武力87を筆頭に、知力70、魅力72と、各能力のバランスがとれている万能型。文武両道型といってもいい秀才武将である。なお、厳顔には隠れファンが多い。いぶし銀の魅力が光る硬骨の士である。

ようやくマトモな人材❷



●華雄

これは拾いモノといってもいい。少し前までイヌボン配下であったのが、劉焉に引き抜かれ、秋葉原の捕虜に。人間の運命（!?）なぞわからないものだが、華雄は武力91と、厳顔に並ぶ〝幹部候補生〟になってくれそうだ。ただし、こちらの方は武力のみ傑出している猛将型、人材その２というべきだろう。

以下待て次号なのだ！

今回は袁紹四谷の出番がなかった。それだけ彼の領土の疲弊が激しい、ということだろう。が、腐っても四谷。決してこのまま引き下がる男ではない。次号では、四谷の〝悪あがき〟に焦点をあてて、この悲運の英雄（!?）の生きざまを描いてみたい。

ウィザードリィV

Wizardry V

HEART OF THE MAELSTROM



さて、今月はダンジョンも中盤になってきたB4Fの攻略に突入！ 「ウィザードリィ情報局」では、好評のQ&A特集の第2弾だ。これで、キミの悩みもスッキリと解決しちゃうぞ。よかったね。

こりゃまた、長い通路だけど？

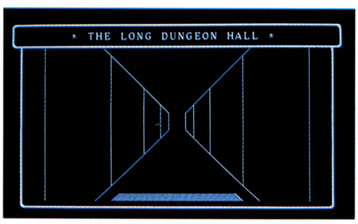


今回のダンジョン攻略は、B4Fへと突入。B4Fもいままでの各階に劣らずに個性的なフロアになっているぞ。ちょっとやそっとではクリアできないから、こころして読むよ〜に。

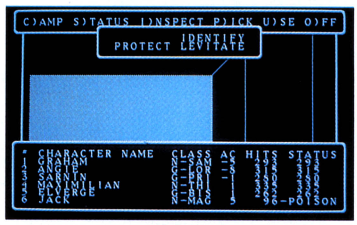
まずは、B2FからB5Fまで自由に行き来できるエレベーターを利用して、B4Fへ。1歩足を進めれば、そこにはメッセージが、「THE LONG DUNGEON HALL」とある。ロングというだけあって長々と続く一直線の通路が目の前にある。まあ、ともかく歩を進めてみることにしてみよう。

延々と直進したら、突き当りを右に。今度は一転して右に左にぐねぐねと曲がった道になってる。ただし、B3Fとちがってピットもないし、道も枝分かれしていない。一本道だから道に迷うことなく先に進むことができるね。

この通路を抜けると、そこはあたり一面のトビラだらけ。とりあえず片っ端から入ってみよう。ね、な〜んにもないでしょ。で、そのまんま突っ切ってしまうと、今度はダークゾーン。このダークゾーンは、けっこう広いから向きを変えるときは気をつけようね。そうそう、このダークゾーンのなかにはピットもあるよ。



▲行けども行けども一本道

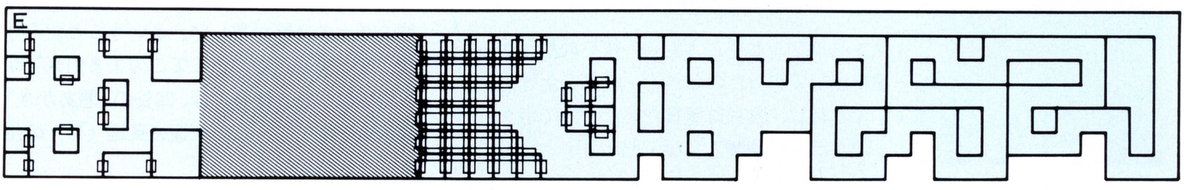


▲だだっぴろいダークゾーン

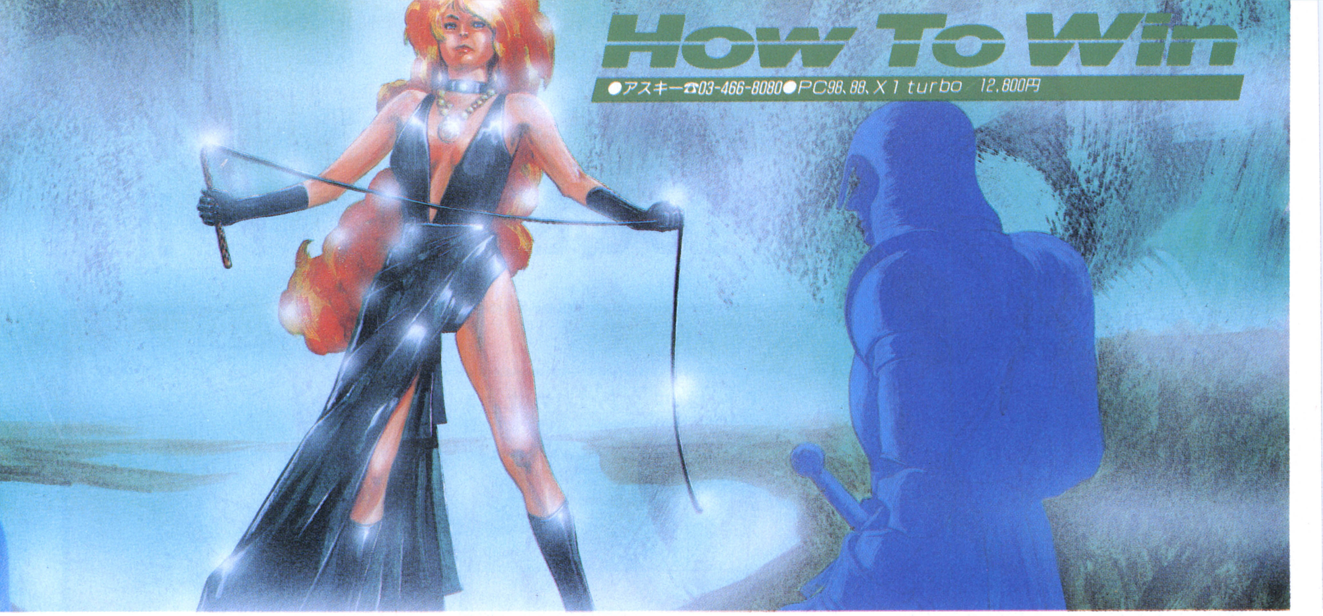
ダークゾーンも無事に抜けたら、今度もあちこちに部屋がある。そのうちのひとつでは、この「ロング・ダンジョン・ホール」で初めてのイベントが待っているのだ。そこは霧深い湖のほとり、黒い革の服を着たおね〜さんがムチをピシッと鳴らしながら、「坊や、泳がないのかい？」な〜んていわれて

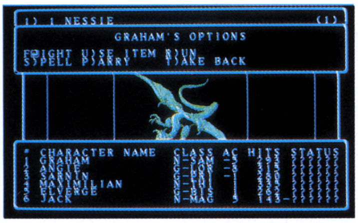
B4F

凡例　E……エレベーター　▨……ダークゾーン　⊥……ドア



 イラスト／早坂桂一　マップ／渡辺天留子

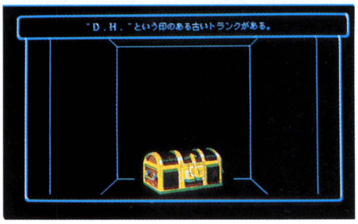




▲ネッシー登場。ここはネス湖か？

しまうのだ。ここまで挑発されて、トライしない手はないよね。湖に入るのにお金はかかるけど、SWIMの能力を十分に高めてあるなら、イッキに湖の底まで潜ってみよう。すると、この湖の主、ネッシーとごたいめ〜ん、ということになるのだ。このネッシーを倒すと、あるカギが手に入る。でも、どこで使うのかはナイショ。

この「ロング・ダンジョン・ホール」でのイベントはもうひとつ。というのは、このホールのどこかにあるカバンを見つけて、そのなかに入っているアイテムを手に入れることだ。このふたつのイベントさえクリアしちゃえば、「ロング・ダンジョン・ホール」のイベントは終わり。でもB4Fのイベントは、これだけじゃない。まだまだたくさんあるんだよ。ん？　と、いうことは……。もう、わかったよね。でも、そこへの行き方はまだナイショ。自分で見つけてね。



▲こんなのも、あるらしいぞ

B4F モンスターリスト

KALKYDRI
羽を持った下級の悪魔。レベル3のメイジスペルに注意



ASSASSIN
暗殺のプロである。なめてかかると、あっさり殺されるぞ



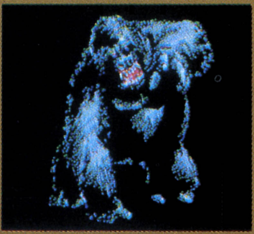
ARMOR EATER
名前のとおりのヨロイ食い。ヨロイをダメにする特殊攻撃がある



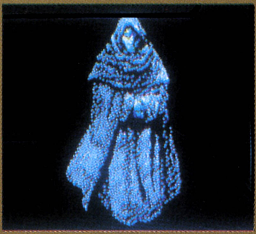
QUI-SANG MONK
僧侶系のモンスター。でも、呪文より肉弾戦が得意みたいだ



GORILLA
いかにもパワーがありそうでしょ。確かにパワーだけはあるよ



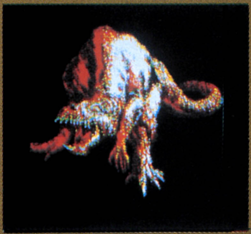
WIGHT
悪霊。エナジードレイン攻撃と、パラライズに要注意だ



MEDUSA
石化攻撃があるので、気をつけておつきあいしたい相手だ



FIREDRAKE
火竜。ともかくブレス攻撃ばっかしなので、さっさと倒すべし

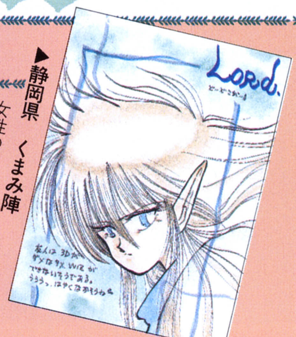


Wizardry・情報局

大好評につき、今月もQ&A大特集～!!

そーゆーわけで、今月も「ウィザードリィ情報局」は、Q&A特集だ。ほかにも、イラストコーナーや、ちょっとおいしい情報のコーナーもあったりして、盛りだくさんでしょ。なんてったって、2ページもあるんだもんね。それではQ&Aコーナーの始まり、始まりーっ！

読者のイラスト



▼静岡県　くまみ陣

女性のロード。エルフの血をひいているみたい



▼東京都　白蛇鬼

う～む、実感のこもったイラストありがとう



▲鳥取県　うるーば・まいす

細身の剣がシャープでいいね。サムライかな？



▼大阪府　きさらぎ・氷菜

タイトル「行きはよいよい・帰りはこわい」ん？

Q **B1FのE20N27の地点にいる、大きな牙を持った動物のなぞなぞの答えがわかりません。なんと答えたらいいのでしょうか？**

東京都　平井孝明、
石川県　谷内俊彦、その他大勢



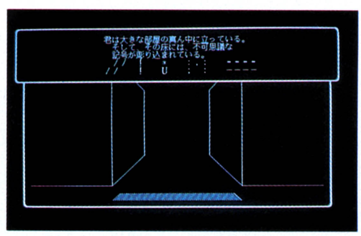
▲この像の姿に惑わされちゃダメ

A う～む、なんと情けない。そんな初歩の初歩の初歩の初歩で行き詰まってしまうとは。しょうがない、特別に教えてあげよう。動物の像のなぞなぞは、「我は夜の生き物、そして光の影に住む。我が渇きに満ちた吐息を感じる者、生きる屍の破局を迎えん！我とはなに？」てなもんだったね。ここで「我」というのは、動物の像とは関係ナシ。ヒントは、光に弱いこと、なぞなぞの答えのまちがえたときに出てくるモンスターの親戚だってことかな。わりと有名なモンスターだよ。ここまでいえばわかるよな。

Q **B1FにもB2Fにもある、記号を組み合わせたへんな印には、どんな意味があるんですか？**

大阪府　尾崎直良

A 確かによくわからない印が各階にあるよね。このあともB6Fまで各階にあるんだぞ。でも、ゲームの攻略には直接には関係ないような気がするなあ。あれを無視しても、ゲームを終えることはできるよ。でも、どうしても印の意味が知りたかったら、ヒントをひとつ。あの印は、それぞれひとつの言葉になっているんだ。いろいろ考えて、言葉を見つけだしてごらん。

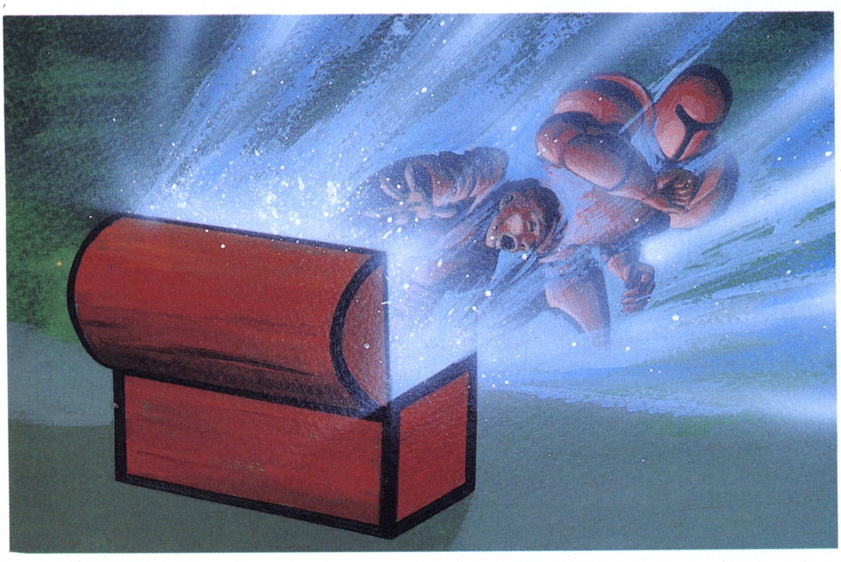


▲少し離れて見ると……わかる？

Q **B2FやB3Fにある池に入ろうとしているんだけど、ちょっと深く潜ると死んじゃう。どうしたら、溺れずにすむようになるの？**

北海道　おーぼけ・るん

A 池でどれだけ深く潜れるかどうかは、そのキャラクターのSWIMの能力で決まるのは知っているよね。つまり、溺れないためには、そのキャラクターのSWIMの能力を上げればいいわけだ。では、どうやったら能力ア



ちょっとおいしい情報

東京都の義川建治クンからの「ちょっとおいしい情報」。

B4Fの「ロング・ダンジョン・ホール」でモンスターを倒したときに、SILVER MAILというアイテムを手にいれたんだけど、これをEQUIP(装備）コマンドのときに、最後にでてくる「特別な力を解放する（Y／N）」でYESとすると、なんと持っているキャラのHPが全回復！　ただし、呪われたアイテムなので、装備してはダメだよ。

ップできるだろう？　SWIMの能力はキャラクターのレベルアップに合わせて能力値がアップするわけじゃない。とにもかくにも、より多く、より深く潜ることによってアップするようになっているんだな。だから、最初は浅く、それからだんだんと深く潜る練習をつむこと。潜る前にはクイックセーブ。ちょっと深く潜っても溺れずにすんだら、クイックセーブをしてもういちど。これを続けているうちにSWIM能力がアップしていくぞ。ほかにも絶対に溺れない方法があるんだけど、これはナイショだよ。

Q　B3Fの黒いカーテンの向こうにある部屋に入ったとたん「LIGHTNING BOLT」のメッセージとともにパーティの3人が灰になってしまった。この部屋の攻略方法は？ここにはなにがあるの？

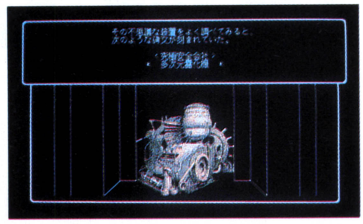
神奈川県　梅沢弘明

A　ふっふっふ、ざ～んねんでした。ここのトラップの攻略法はないんだよ～。あえていうなら、この部屋に入らないことかな。それから、この部屋にはなんにもないよ。つまり、この部屋に入る必要はないってワケ。そーゆーことで、梅沢クンの灰になったキャラは犬死にだったわけ。ご苦労サマでした。ちゃんちゃん。

Q　B3Fの白いカーテンの向こうの部屋にある「時のない部屋」の多次元霊化機は、どうやったら作動させることができるのでしょうか？

神奈川県　梅沢弘明

A　ん？　前の質問とセットになってるわけだね、梅沢クン。黒のカーテンの部屋とちがって、こちらにはちゃんと攻略法があるんだよ。あの多次元霊化機を作動させるには、あるアイテムが必要。ヒントになるのは多次元霊化機を見つけたときに出るメッセージ。で、その必要なアイテムがどこにあるかというと、B3Fより下のフロアで見つかるよ。これ以上はノーヒントだなあ。ま、がんばってみてね。



▲こいつを動かすにはアイテムが必要

Q　キャラクターのレベルが上がってモンスターを召喚する呪文が使えるようになったんだけど、召喚できるモンスターが弱いのばっかりで、いまいち役に立ちません。強いモンスターが召喚できないのはどうして？

千葉県　長岡真

A　それは、よーするにキミの運が悪かったということで……。これでは納得いかないかな。どうも、詳しいデータがないから、はっきりしたことはわからないんだけど、召喚の呪文で呼び出せるモンスターの強さは、召喚をしたキャラクターのレベルに関係するようだぞ。もちろん、運（乱数）によっても左右されてるみたいだけどね。キャラクターのレベルが高くなると、グレーターデーモンなんかも、ちょくちょく呼べたりすんだぞ。だから、長岡クンの場合、まだあまりキャラクターのレベルが高くないのか、それともほんとうに運が悪いのかどっちかじゃないかな。



▲召喚は呪者のレベルが影響する？

ウィザードリィV トラップ全公開

東京都の下山田良行クンから、『V』の宝箱のトラップをすべて教えてくださいとのお便り。『V』では、宝箱のトラップが一新。マジックドレインでMPが減ったり、電気で黒焦げの灰にされたり、磁石でアイテムをとられたりと、全滅の危険もあるから用心、なのだ。

- ASTRAL CUBE
- DAEMON EYE
- DRAGON'S ASP
- ELECTRIC BOLT
- FIGBY FIST
- JAX SLING
- LAPIS SPINE
- MAGIC DRAIN
- MAGNETICS
- POWDER KEG
- PSIONICS
- RAINBOW RAY
- SIRENS
- TELEPORTER
- VAPOR COIL

Wizardry・情報局

お便り募集中!!

「ウィザードリィ情報局」では、お便りを募集中。質問や、イラスト、めずらしいアイテム情報や、終わったゾ～など、なんでも送ってね。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ケ谷KTビル
コンプティーク「ウィザードリィ情報局」係

●ポニーキャニオン ☎03-221-3161 ●PC98シリーズ、PC88VA、X68000 9800円(税別)

ウルティマ Ultima® V



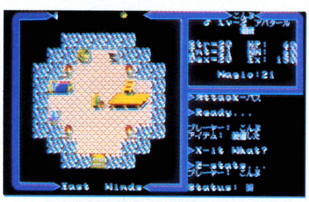
ついに発売されてしまった『ウルティマⅤ』。広大な世界、そして奥の深～いストーリーに、頭を悩ませている人も多いことだろう。今回は、スタートから序盤、さらに、船を手に入れて大洋へ躍りでる前までを、攻略してみることにしよう。

ゲームはイオロの小屋から始まるんだけど……

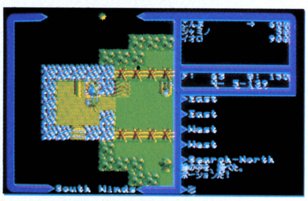
さて、これからどうしよう!?

キミは、シャミノに呼び出された。しかし呼び出された直後、シャドーロードに襲われる。シャミノは胸に深い傷を負ってしまい、やむをえず、イオロの小屋に転がり込んだ。イオロにいままでの経過を聞き、使命感を感じたキミは、新たな至難の旅を始める……。

と、いうことで、ゲームはイオロの小屋からスタートする。そう、オープニングデモの直後からだ。当然シャミノは瀕死の重傷。ＨＰはほとんどない。



◀ゲームはイオロの小屋のなかからスタートする



▶小屋の北東の馬小屋には、ポーションが！



◀小屋の外は深い森。暗くてなにも見えないぞ

さて、これからどうしよう!?

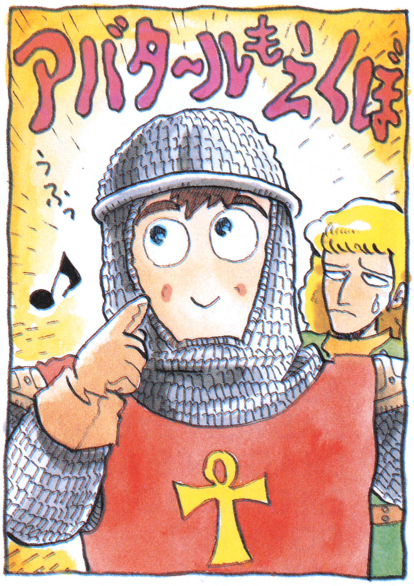
とりあえず、小屋の周囲を探索してみる。小屋のなかにはめぼしい物はなかった。が、小屋の北東にある馬小屋らしき場所。扉を開けてなかの樽を調べると、ポーションが見つかる。ここにはまだなにか隠されているみたいだけど、とりあえず先に進むことにしよう。

なお、フィールドじゃないからと安心して歩き回ると、ネズミに襲われて毒を受けることになる。スタート直後でもAN NOX(解毒)やMANI(体力回復)の呪文は持っているので、毒を受けたらすぐに使って治すようにしよう。

小屋の外に出てみると、外は森。周囲は見えない。広大なブリタニアの、どこにいるのか全然分からない。でも『Ⅳ』のプレイヤーなら、周囲を探索していくうちに、地形を思い出してくるはず。そう、ブリテインの北西、ユーの近くだ。山脈の隙間を南東に進むと、見慣れた町が見えてくるぞ。

今回の舞台





◀今回のHOW TO WIN で紹介するのは、ブリタニア大陸の西部、徒歩でたどり着ける場所。町が3つと村が4つ、城に修道院などなど、いろんな見どころ盛りだくさんのエリアだ

イラスト／渡辺天留子、赤井孝美

ブリティンの町

なつかしい町には、以前とはちがった活気がある。が、見物はあとにして、シャミノの傷を癒すため、宿屋で１泊。

明けて朝。お店が開き始める午前９時まで、付近を探索する。果樹園の男はなにか知っていそう。とりあえず名前と情報をメモっておこう。また、イオロ弓店の奥の部屋には、ひとりの女性がパーティを待っている。武器を見終わったら、ぜひ訪ねてみよう。

町をブラブラ歩いているうちに、また日が暮れる。治安のいい日本とちがい、夜中に動くのは危険だ。でも宿屋へ戻る前に、酒場で一杯……じゃなくて、情報を集めよう。なにせ酒場はウワサ話を聞くのに絶好の場所だからね。

酒場の情報には、ゲームの後半にならないと役に立たないものもある。しっかりメモって宿屋で眠り、次の朝から周辺探索することにしよう。

宿屋



◀泊まると体力や魔力が回復。パーティと別れたり合流ができる

弓店



◀弓矢系の武器が中心。なお、この南の部屋に待っている人は……

酒場



◀酒や料理、携帯食の他、貴重な情報の宝庫でもある

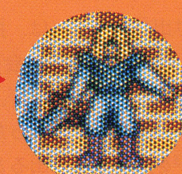
ガラスの剣!?



◀酒場の給仕にガラス製品について聞くと、中盤以降の重要情報が聞ける



要チェックキャラ



◀泉の周辺で体を休める冒険家。いろんな場所を冒険してきたみたいだぞ

ブリティン周辺

ブリティンの町のすぐ東には、現在は行方不明の国王、ロード・ブリティッシュの城がある。その城を取り囲むように、小さな村が３つ。以前はこんなのなかったよね。とりあえず危険はないみたいだから、城を訪問する前に立ち寄ってみよう。ウエスト・ブリタニーには畑と酒場。ノース・ブリタニーには宿屋と馬小屋。そしてイースト・ブリタニーには、なんとヒーラーと造船所があるのだ。でも船の値段を見てビックリ！ いくらなんでも高すぎる。もう少しパーティが強くなってから、海賊船をぶんどったほうがマシって値段なのだ。でもこの造船所には、船に関わるアイテムが隠されているぞ。





◀のどかな農村、ウエスト・ブリタニー。村人たちは善良そうだ



▶ノース・ブリタニーには、宿屋と馬小屋がある。意外に広い村だ



◀イースト・ブリタニーの造船所では、帆船とボートを販売している

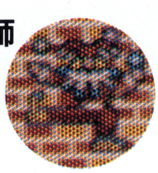
ロード・ブリティッシュ城

今回は、国王ロード・ブリティッシュが行方不明。城の人たちも、いまひとつ明るさに欠けているみたい。

入ってすぐの場所で歓迎してくれる道化師から、城の現状を聞いたら、城内を探索してみよう。といっても、かなり広いうえに、隠し扉もあちこちにある。どう考えても一度ですべて見られる大きさじゃない。どうせ全滅すれば、この城の地下にある、小さな部屋から再スタートとなる。ざっと見ておくだけでもいいだろう。

でも、屋上には、いかにもなにかありそうな小部屋がある。何かいいもの落ちてないかな？ と思って覗いてみようとしたんだけど、カギがどうしても開かない。あきらめて帰ろうとしたら、衛兵に難癖つけられた。おとなしく捕まるか、戦って華々しく散るか。さて、どうしよう!?

ゆかいな道化師



▶城の訪問者たちを歓迎する道化師。愉快な口上の裏に隠された本心は!?

屋上の部屋には…？



◀奇妙な扉は、普通のカギでは開けられない



◀屋上をうろつくと、衛兵に呼び止められて……

衛兵に捕まった！ さて行き先は…!?

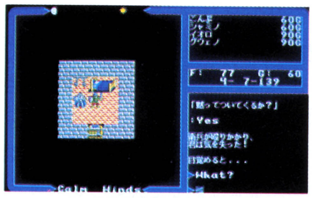
ふと気がつくと牢の中

衛兵に逮捕されると、いきなり後頭部を殴られて、気絶することになる。

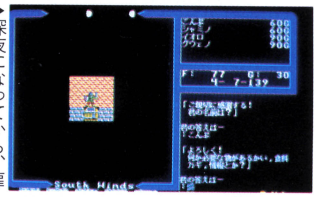
気がつくと、狭い牢屋に男と一緒に閉じこめられている。持っていたカギは取り上げられているから、自力で脱獄はできない。しかたがないから、この男の話を聞いてみることにする。でもこの男、脱出策については全然話してくれない。聞き出すのをあきらめて部屋のあちこちを調べてみても、牢から抜ける方策はまったくない。

これはひょっとしてハマりか？ と、一瞬思ったけど、じつはちゃんと抜け出る方法があるのだ。

まずとにかく寝る。夜中過ぎまで寝る。すると、いきなり叩き起こされる。起こされたら、扉の前に立つ。そして扉に話しかける。すると、扉の向こうから、男が返事をするのだ！ で、この男、どうも裏の道に通じた人間みたい。うまく話を進めて、5個50gpでカギを買う。これで牢からおさらばだ！



◀衛兵に殴られて、気がつくと牢屋の中



▶深夜になってから、扉に話しかけると……

不気味な夜の町

牢を抜け出たパーティは、抜け道を通って外へ出る。そこで出会う男は、どうも敵ではないようだ。が、相手を信用させるのは至難の技だったりする。

熱い暖炉を通って外に出ると、なんと正義の裁判所があるユーの町ではないか。あの牢屋って、以前にもお世話になったところだったワケね。

裁判所の外の広間には、さらし台やギロチンなんてぶっそうな物がいっぱい。さらし台の男や少年は、ブラックソーンの戒律の犠牲者みたい。助けてあげたほうがいいようだね。

合言葉!?

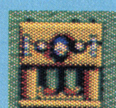


◀暗くて狭い抜け道を、北東へ歩いて行くと、階段の上に男がいる



▶どうも信用されていない。合言葉をいえといわれても……

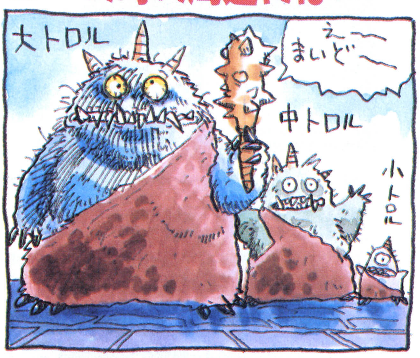
さらし台!!



◀▼夜中に眺めるギロチンやさらし台ってのも、考えてみると不気味な話。さらされているのは哀れな男とその子ども。助けてあげたいところだ



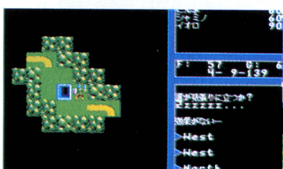
ユーの町の周辺には…



町の北西にあるムーンゲート。閉じている時にゲートの場所を調べると、ムーンストーンという物が手に入る。

また、町から道沿いに、西へ進むと橋がある。その橋には、トロルが隠れているのだ。トロルは橋を通る人間に、通行料を要求してくるぞ。払えば問題なく通してくれるけど、支払い拒否して戦ったほうが、絶対にお得。こいつらは、かなりおいしいアイテムを持っているのだ。ここ以外の橋にも、必ずトロルが棲みついている。せっせといじめて、お金とアイテム、そしてなにより経験値を稼がせてもらおう。経験値が一定以上になると、全滅時かキャンプ時に、懐かしい亡霊さんが現れて、レベルアップしてくれるぞ！

ムーンストーン！



▲夜になると出現し、選ばれし冒険者を運ぶという、不思議なムーンゲート。その出現場所を、ゲートが閉じている昼間に調べてみよう



▲ムーンストーンを発見！ これを埋めなおすと、なにかが起きる!?

橋の下のトロル



◀川を渡るための橋。その下にはトロルが棲みつき、通行料をせびっている



▲払うのを断ると、戦いになる。ちょっと強いけど、弓やクロスボウさえあれば、たいして怖くない



▲倒すとアイテムがいっぱい入った宝箱を残していくことが多い。いただきま〜す

エンパス・アビーから トリンシックへ

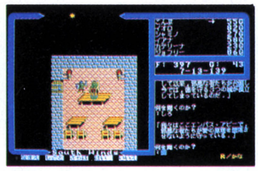
ユーの町から西に進むと、愛の修道院エンパス・アビーがある。そこで得られる情報は、序盤にはあまり関係ないけど、重要なものが多い。まめなメモを忘れずに。

エンパス・アビーから南東へ旅して、一度ブリティンへ戻り、長旅の準備を整えたら、南南西に歩いてみよう。数々の橋を渡り、ポーズの村へたどり着くはずだ。

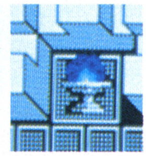
ポーズの村のギルドでは、カギ、たいまつ、魔法の珠を売っている。でも、たいまつ以外のアイテムはけっこう高い。橋の下のトロルを倒してアイテムと経験値を手に入れ、しかもお金を節約するってのがカシコイと思うぞ。

ポーズの村からさらに南に進むと、名誉の町トリンシックがある。なかに入ると衛兵が歩み寄ってきて、税金を払えという。払えないと、ユーの牢屋に逆戻り。お金がない人は、外で稼いでから町に入ったほうがいいだろう。なお、この町のさらに南には、グレイヘブンという灯台、名誉の神殿、そして封印された洞くつもあるぞ。

エンパス・アビー



愛の炎



◀愛の炎がひっそりと燃えているエンパス・アビー。この他に、真実の炎、勇気の炎が、それぞれを象徴する場所で厳重に守られている。これらの3つの炎には、ゲームクリアに関わる重要な秘密が隠されているぞ！

ポーズの村



馬！



◀この村の馬小屋のなかでは、魔法使いが変わった馬を探している。もしその馬を見かけたら、名前と場所をこの魔法使いに教えてあげよう。城の屋上の部屋の秘密を、教えてくれるぞ！

トリンシック



税金払え！

◀衛兵に話しかけても、通常は無視されるだけ。でも、町のなかでうろうろしている衛兵に話しかけると、税金を払えといわれる。払わないと、戦うか牢屋かの選択。金がないときには、戦って全滅したほうが、まだましのような気がする

広い世界へ 行きたいよ〜！

ブリティンから徒歩で行ける場所は、今回紹介した以外に、デスパイスやダスタードのダンジョン、正義の神殿などがある。でもこれらの場所は、情報を得るための場所じゃない。他の町や村に行くためには、ムーンゲートを使うか、徒歩以外の移動手段を手に入れるしかないってことになる。

ムーンゲートの使い方を覚えるまでは、適当にワープし、ブリティンに帰りたくなったら、パーティを全滅させ、ロード・ブリティッシュ城から再スタートする、という、かなり強引な方法もある。でも、死んだキャラは経験値が減らされるという、けっこうキツいペナルティがある。多用するとレベルが下がってしまうのだ。もちろん、ブリティンに戻ろうと思わなければ、何も問題はないんだけど……。



どこへ飛ぶのかよく分からない ムーンゲートの使用法は!?

ムーンゲートの使用法は、『Ⅳ』から少し変更されている。月の満ち欠けの形が町に対応しているという基本は同じ。でも『Ⅴ』では、天頂に近いほうの月の形で、飛び先が決まるのだ。じゃあ、ふたつの月の、天頂からの距離が同じ時には!?　それはキミ自身で試してみてほしい。



▲ふたつの月の位置と満ち欠けで、飛び先が変わるムーンゲート



▲適当に飛んでしまうと、戻るのに苦労することになる

海賊船を奪い取ろう！



大陸から脱出するには、やっぱり海賊船を奪取するのが、いちばん安全。

海賊船は、深い海と陸地が接している場所で待っていると、出現することが多い。砲弾に注意しながら接近し、バトルに持ち込もう。弓かクロスボウを装備していれば、けっこう楽に倒せるはず。首尾よく敵を全滅させられれば、その船が手に入るのだ。船が手に入れば、大海原はもちろんのこと、艦載されているボートを使い、川を遡ることもできるようになる。行動範囲が一気に広がるぞ！

●コナミ☎03-264-5678●PC9801シリーズ　12,800円(税別)



ヒット街道ばく進中の戦国SLG『天と地と』。パッケージについている毘沙門天のお守りを身につけていると、幸運が舞い込んで来るとか来ないとか……。キミも試してみたらどうかな?

必勝虎の巻・これだけは忘れるでないぞ

今回の『天と地と』攻略ガイドは、知ってトクする「必勝虎の巻」と、確実に勝利をモノにする「合戦ポイント集」を伝授するぞ。なにしろゲームデザイナーの河合さん直伝のテクニックの数々だから、役に立たないはずがない。天下を盗れずにイライラしているキミも、これを読めば目からウロコが落ちるぞ。



▲智恵袋、宇佐美定行からの言葉にあるとおり、正義の何たるかを天下に知らしめるのだ!!

▼新田開発によって石高を上げ、兵力を蓄えるのがこのゲームの基本。行動力があまったら新田開発だ



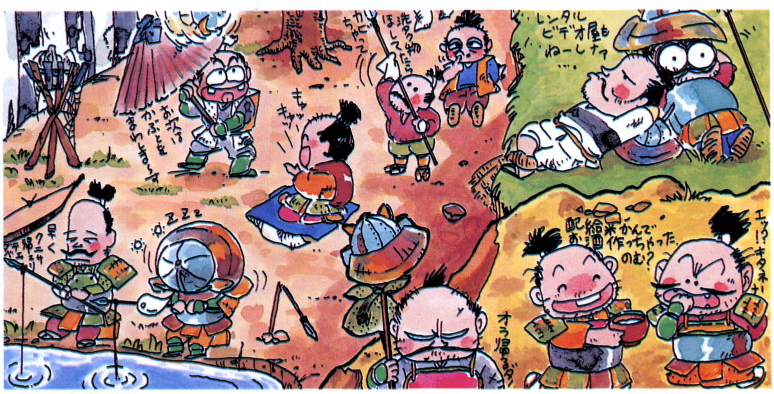
武将の長期にわたる拘束は禁物!〈軍団運営のコツ〉

ゲームスタート直後、まず最初にすることは第1軍団の編成である。このとき、できるかぎり多くの武将を第1軍団に編入してもいいのだが(24人まで編入できる)、なるべくそれは避けたほうがいい。なぜなら、軍団に編成されている武将は、1ターンごとに忠誠値が5ポイントずつ減少してしまうからだ(軍団に編成されている期間を、会社や学校にいなければならない時間と考えると、武将の忠誠値が下がる気持ちがわかると思う)。したがって、戦の起こる心配がないときに、多くの武将を軍団に編成しておくのは得策とはいえない。最初に第1軍団を編成するときは「長尾景虎」と「長尾景信」のふたりだけを編入し(景信は忠誠値が下がらないのだ)、そのほかの武将は出陣の直前に編入させるようにしよう。

また、合戦が長引いてしまったときなどは、軍団内の武将のパラメータをこまめにチェックし、忠誠値が150以下になってしまった武将がいたら軍団からはずし、忠誠値を回復させよう(軍団からはずすと、忠誠値が回復する)。どんなに能力の高い武将でも、忠誠値が低くなると役に立たなくなってしまうので、十分注意しよう。



▲忠誠値が200の武将は、忠誠値が下がらない



 　イラスト/渡辺天留子

寄騎は優秀な武将に〈寄騎のコツ〉

各武将が配下に従えられる兵の数は、その武将の石高によって決まってしまう。「加増」コマンドによって武将の石高を上げれば、兵の数も増加するが、20人以上もいる武将にいちいち加増を施していたら、行動力と資金がいくらあっても追いつかない（ムダとはいわないが、効率が悪い）。その点「寄騎」コマンドを使えば、よけいな行動力の消費なしに兵力を増強できる。



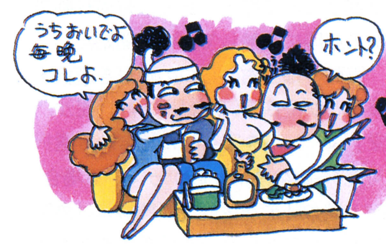
▲能力の高い武将に重点的に寄騎をしよう

寄騎するときは、軍団内のすべての武将に均等に兵を分けあたえるよりも、能力の高い武将数人（直江実綱、柿崎景家、北条高広など）に集中的に寄騎したほうがいい。戦力としてアテにならない弱い武将に兵をあたえても、なんの意味もないのだ。

それから、寄騎するときに表示される数値入力ゲージの、いちばん左の下向き三角にカーソルをあわせてクリックすると、寄騎できる上限の数値が表示される。いちいち1ケタずつ入力するのが面倒という人は、これで入力するといいだろう。

武将がひとりの城を見逃すな〈秘密外交のコツ〉

秘密外交は、いわばヘッドハンティング（人材引き抜き）だ。敵軍、あるいは無所属の武将に、現在の待遇よりもいい条件を提示して、味方に引き入れるわけだ。とくに、ひとりで城を守っている武将を引き抜くと、その城まで手に入るのだから、これほどオイシイ話はない。引き抜きたい武将の現在の俸禄に、城の石高の1/10程度の石高をプラスした額を提示すれば、たいていその武将は引き抜きに応じてくれるだろう。引き抜いた武将は、すぐに城の守護役からはずして、忠誠値をアップさせるのを忘れずに。

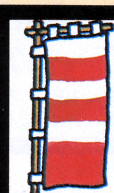


各大名家の旗印一覧

地域地図上に表示されるいろいろな旗印。どの旗印がどの大名家のものかわからない人は、これでチェックしよう！



長尾家
われらが主役、景虎（謙信）の旗印。彼の信奉する毘沙門堂の「毘」の一文字が書かれている



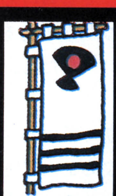
芦名家
赤と白のストライプ模様の旗印は芦名家のもの。ゲームスタート直後、いきなり宣戦布告してくる



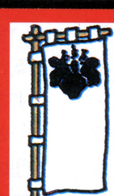
上杉家
関東管領、上杉憲政の旗印。武田家や北条家に攻められておりピンチの状態。景虎に助けを求める



那須家
那須家の旗印は、一の下に十六菊を組み合わせたもの。那須家は、芦名、佐竹両家と交戦状態にある



佐竹家
扇の下に3本の横縞が描かれた佐竹家の旗印。芦名家、那須家と争っており、長尾家とは当面、無関係



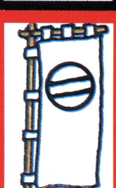
畠山家
畠山家の旗印は、白地に五七桐。長尾家に対して友好的だが、一向宗のために能登から身動きがとれない



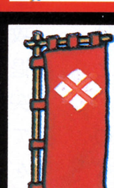
里見家
二つ引き両の下に一文字が引かれている里見家の旗印。関東管領の上杉家に忠実で、長尾家にも友好的



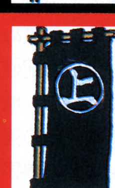
北条家
関東管領をおびやかす大勢力、北条家の旗印は赤地に三つ鱗。北条家もまた、天下統一への障壁である



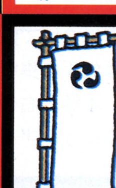
今川家
白地に二つ引き両は、今川家の旗印だ（里見家とまちがえないように）。敵にまわすと怖い大名だ



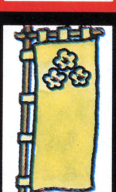
武田家
宿命のライバル武田家の旗印は、武田菱。武田をつぶさないかぎり天下を手中におさめることはできない



村上家
丸の中に「上」の一文字が黒地に白く書いてある村上家の旗印。武田から狙われ、危機状態にある



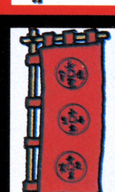
結城家
白地に黒く三つ巴。これが結城家の旗印だ。北条とつながりの強い結城は、なにかと面倒な存在だ



朝倉家
梅が3つ並んだ朝倉家の旗印。かなりの勢力を持つ大名家だが、景虎とはあまり関わりがない



一向宗
景虎に仏罰をあたえんとする一向宗の掲げる旗印は、翼を広げた鳥が2羽向かい合っている図柄だ



織田家
永楽通宝が描かれた旗印は、後半戦最大の敵となる織田家のもの。武田家同様、天下盗りの邪魔だ



徳川家
おなじみ葵の紋所（徳川葵）を旗印に掲げるのは、もちろん徳川家。はたして徳川はいつ動くのか？

ザ・合戦

絶対勝つ！ポイント集

さあ、おつぎは合戦のテクニック集だ。野戦、城攻め、砦攻め、それぞれどのように準備をし、攻めこめばいいか、重要なポイントの数々がバッチリ書いてあるぞ。こいつを読めば勝ったも同然、連戦連勝マチガイなし。いざ、出陣じゃ！

野戦編

合戦の前に、まずは軍団を編成する（景虎と景信しかいない第１軍団を強化する）。忠誠値が180以上の武将を選び、全部で14人くらいの武将が第１軍団に所属するようにしよう。編成がすんだら、つぎは寄騎で軍団の戦力を強化する（寄騎のコツは前ページ参照）。準備はこれで完了。あとは戦術移動で敵の旗印に接触して、戦闘開始だ。

野戦では、右の６つの陣形を選択することができる（車懸りの陣は「毘沙門堂」コマンドを実行した場合のみ選択可能）。敵の陣形がわかっている場合、敵と逆の陣形を選ぼう（鶴翼には魚鱗といった具合）。武将を配置するときは、本陣、右備、中備、左備のそれぞれに、寄騎で強化した主力武将の部隊を１～２部隊ずつ配備し、兵数が100に満たない武将は、前面に出しても役に立たないので、後備（あるいは本陣）にひかえさせておく。「よきにはからえ」は極力避け、自分で武将を配置しよう。

なお横槍部隊は、味方の戦力が敵より勝っている場合には編成しなくていい。双方の戦力が互角の場合に、優秀な武将を横槍部隊に配備しよう（ただし天候が悪いときはダメ）。

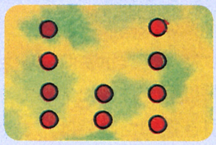
1500～2000人の兵を持つ４～５人の主力武将をメインにして戦えば、序盤の合戦は楽勝だ。



▲主力武将が活躍すれば、合戦には勝てる！

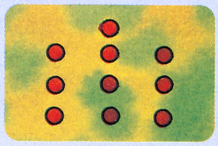
陣形の特徴

これが野戦のときに選択できる６つの陣形だ。敵の陣形との相性を考えて選択しよう。



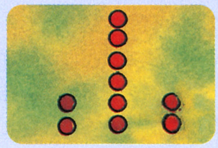
鶴翼の陣

▲左右に４人の武将ずつ配備し、両翼の攻撃力を強化する



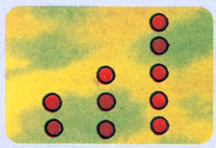
魚鱗の陣

▲全体的にバランスのとれた陣形。中央がやや強い



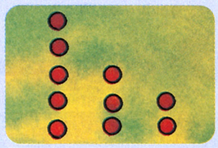
鋒矢の陣

▲中央に６人の武将配備した矢のような陣形。中央突破向き



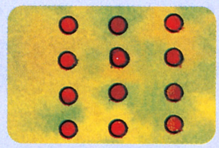
雁行右前の陣

▲右に行くほど武将が多くなり、攻撃力が強くなる陣形



雁行左前の陣

▲雁行右とは逆に、左に行くほど攻撃力が強くなる陣形



車懸りの陣

▲圧倒的な攻撃力を持つ陣形。毘沙門堂にこもると選択可能

城攻め・砦攻め編

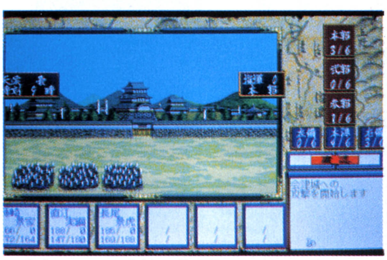
城攻めも砦攻めも、合戦の準備（軍団の編成、寄騎など）は、野戦の準備と同じ要領で行う。いずれの場合も、主力武将にできるだけ多くの兵を持たせることがポイントだ。

いっぽう武将の配置については野戦と異なり、主力武将は先手に集中させ、兵数の少ない武将は、本陣、右備、左備にひかえさせておくようにする。ただし城攻めのときは、戦いが長丁場になる恐れがあるので、主力武将のうちの１～２名をわざと後方に配備し、先手の武将がピンチになったときに交代できるような態勢にしておこう（砦攻めのときは主力をすべてぶつけてもＯＫだ）。

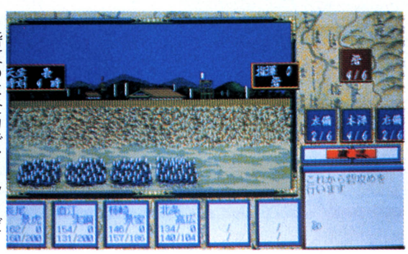
城攻め、砦攻めとも、陣形の要素はない。先手に配備された兵力が一丸となって突進し、城や砦を攻め落とす。なかには守りの強固なところもあるので、かなりの損害を覚悟しなくてはならないだろう。どうしても負けられない合戦の場合は、毘沙門堂の力を借りるといいかもしれない（ただし、頼りすぎないように！）。

ところで、旗印の立っている（敵軍団のいる）城や砦に攻めこんでも、敵軍団との野戦になるだけで、城を直接攻めることはできない。仮に敵軍団を退けたとしても、同じターンには城へ突入できないので、時間のロスになってしまう。そこで、軍団のいる城や砦を落としたいときは、２つの軍団で攻め込み、いっぽうの軍団で敵軍団を倒したあと、もういっぽうの軍団で城や砦を攻め落とすという、２段構えの作戦をとるといいだろう。

城を攻め落としたら、すぐに新田開発をして、石高をアップさせ、合戦で失った分の兵力を取り戻すことを忘れるな!!



▲城攻めでは、武将の混乱値に注意しよう



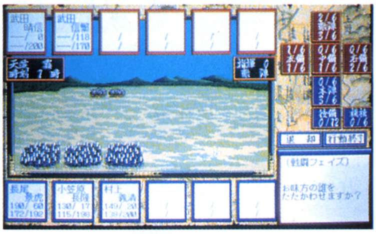
▶砦攻めは全力でアタックだ

7月号別冊付録『天と地と』ビッグプレゼント当選者
①甲冑：静岡県／井手啓ほか３名②Ｔシャツ：山口県／佐上和行ほか９名③テレフォンカード：北海道／白手隆雄ほか９名④ポスター：三重県／福田幸江ほか９名⑤刀八毘沙門天御守護：新潟県／横山英二ほか９名⑥ステッカー：京

そのほかの注意点

1 いつから攻めこむか

合戦時、いつ（朝、昼、夕、夜のいずれか）から攻めこむかも、戦闘の有利不利に少なからぬ影響をあたえる。敵と比べて武将の数も兵の数も勝っているときは、敵の武将たちの力が十分に発揮されない朝から攻め込んで、早めに決着をつけるのがいい。逆に戦力的に不利な場合は、夜の闇にまぎれて敵陣に攻め入り、敵が混乱している間に弱体化させ、形勢を有利にするのが得策といえる。なにも考えず、適当に朝からを選んでいた人は、もう少し時間の持つ意味を考えてみよう。



▲混乱した武将は戦力にならない。危なくなったら交代させろ

2 武将のローテーションも重要

合戦が長引くと、先頭に立って戦っている武将の混乱値が少しずつ蓄積されていく。そして、この混乱値が統率値をオーバーすると、その武将は戦場から逃げ出してしまう（どんなに強い武将でも）。合戦のときはつねに混乱値に気を配り、その数値が上限（統率値）に近づいたら、後方（本陣）に引っこめるか、あるいは待機している武将と交代させよう。

3 ここイチバンで毘沙門堂アタック！

「毘沙門堂」コマンドは、行動力を20ポイント消費するかわりに、第１軍団に絶大な攻撃力をあたえてくれる。したがって、絶対に勝ちたい合戦や戦力的に勝ち目のない合戦のときは、「毘沙門堂」コマンドを使って確実に勝利を収めるといいだろう。なお、「毘沙門堂」コマンドを使うには、敵の旗印や城が、第１軍団の旗印から４マス以内の場所にいなくては意味がないぞ。



▲絶対に負けられない戦の前には、毘沙門堂コマンドだ！

お助けコーナー

毘沙門救助隊

このコーナーは『天と地と』攻略に関するさまざまな疑問に答えるQ＆Aコーナーだ。もちろん、情報やウラ技なんかも大歓迎。みんなビシビシ手紙を送ってくれ。待ってるぞ。



テンポの速さに慣れることが第一

今回はまだ質問の手紙が届いていないようなので(そりゃ当然だわな)、多くの人が当惑しているだろうと思われる「ゲームテンポの速さ」について解説をしよう。

はじめて『天と地と』をプレイしたとき、あまりのゲームテンポ（シナリオ展開）の速さに驚いた人も多いと思う。ゲームをスタートさせて１年もたたないうちに芦名家や一向宗から宣戦布告され、芦名に苦戦しているスキに武田に攻めこまれ……、ボヤボヤしていると防戦一方になって、まるで身動きがとれなくなってしまう。これまでのＳＬＧのように、じっくり時間をかけて畑を耕したり、治水工事をしたりして国の力を蓄えているヒマなどないのだ。『天と地と』に勝つためには、まずこのゲームテンポの速さを認識し、つねにアグレッシブ（攻撃的）なプレイをすることが肝心だ。宣戦布告されたら、攻められる前にこっちから攻め込むくらいの心構えでいよう。

また、イベントによる思わぬつまづき（謀反など）をきっかけに、総崩れする危険もあるので、いつでもやり直せるように年に１度くらいはセーブしておこう。イベントは、同じようにプレイしていれば、たいてい毎回、同じときに起こる。同じミスをくり返さないよう、予防策も忘れずに。

〈質問の宛て先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
『天と地と・毘沙門救助隊』係



▲芦名に攻めこむスキをあたえるな！



▲芦名ばかりでなく、武田の動きにも警戒しよう

都府／稗田慎也ほか９名⑦文庫：福岡県／小野晃典ほか４名⑧カセットブック：岐阜県／伊藤敏基ほか４名⑨コミックス：埼玉県／山下真吾ほか４名⑩劇場招待券：東京都／伊藤清治ほか14組（敬称略）たくさんのご応募ありがとうございました。

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t 2900円(税込)



SELECTED SORCERIAN 5

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTÔ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FÛIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

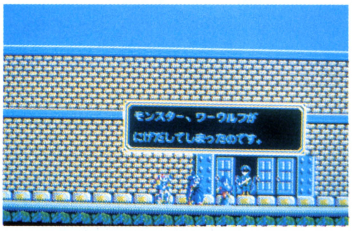
本誌のシナリオコンテストから生まれた「セレクテッド」シリーズも、ついにこの「5」で完結します。'88年7月号にコンテストに関するコーナーが登場してから、もう2年以上たってしまったわけですね。この場を借りて、あらためてひと言……「みなさん、本当にありがとう!!」。

封印

FUIN

逃げたワーウルフをつかまえろ!!

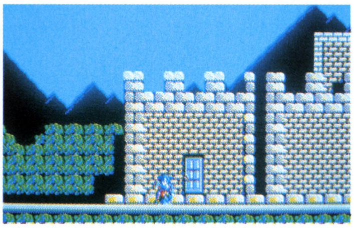
凶悪なモンスターであるワーウルフ(狼人間)が、刑務所から逃げだしてしまった！　ソーサリアンたちは、さっそく、ヤツが逃げこんだという遺跡へと向かったのだが……。審査員特別賞を受賞したこの作品は、川北浩之くんの手によるもの。シナリオの途中にいくつかの分岐点が用意されていて、そこでとった行動しだいで後のストーリー展開が微妙に変わってきてしまうという、意欲作なのだ！



▲刑務所の牢番から話を聞くソーサリアンたち。ワーウルフが逃げだしてしまったけれど、刑務所も人手が足りないために、彼はここを離れられないのだという

▼ワーウルフを探しに行く途中で、シルフィという女の子に出会った。彼女は遺跡を調査していたファルファスという学者の娘で、父親がつくった遺跡の地図を持っているんだ



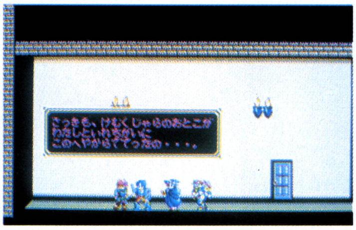


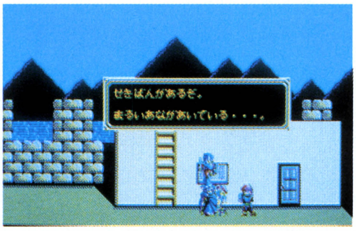
▲ここがワーウルフの逃げこんだ「リーク＝ディオンの遺跡」。中に入れるドアは3カ所あるけれど、内部ではつながっているぞ。でも迷路になっているから迷わないようにね



▲遺跡の内部には、さまざまな仕掛けが用意されている。落し穴や一方通行のドアはいうにおよばず、「床を踏むことで開くドア」なんていうものも出てくるのだ

▼遺跡の中で再会したシルフィから、重要な情報を聞くことができた（プレイによっては、このシーンが見られないけど)。毛むくじゃらの男とはワーウルフのことにちがいない！





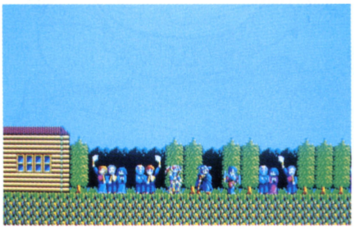
▲遺跡の屋上には謎のメッセージがあった。この遺跡には、まだ明らかにされていない秘密がかなりありそうだ。ソーサリアンにそれらの秘密を解くことができるのだろうか？

それゆけ！ドトーのトライアスロン

SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON

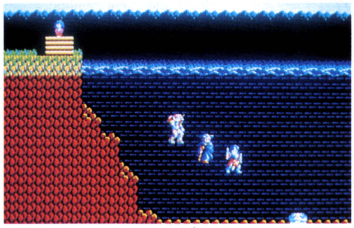
年に1度の大イベント!?

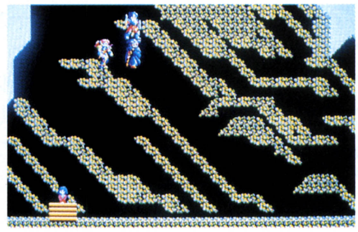
優勝賞金が1万GOLD＋1万EXPという、破格のイベントが開催される。ソーサリアンたちもパーティーを組んで出場することにしたのだが……。上村こーじくん作の審査員特別賞受賞作品は、パロディいっぱいの爆笑シナリオだぞ！



▲参加チームは全部で4チーム。ソーサリアンたちの勇者チーム以外にも、オーガーチームやピチピチギャルチーム、それにじじばばチームが登場するのだ

▼これはイヌカキによる水泳の1シーン（本当にイヌカキをするわけじゃないけどね）。水底には宝箱のようなものが落ちているけれど、中身はいったい何だろう？





▲つぎなる種目はロッククライミング。このほかにもマラソンや借り物競争、はてはパン食い競争にダンスコンテスト(!?)まであるのだ。ヘンな競技ばっかりだね！

プレイ方法によって、ストーリーが変わっちゃう!?



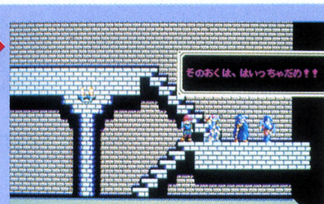
▲シルフィと出会った場所が、最初の分岐点。キミは彼女をパーティーに入れるかな？

YES



▲パーティーに入れた直後にも分岐点が用意されているんだ。さて、どう答えよう？

YES



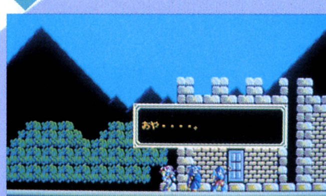
▲どちらにも「はい」と答えると、シルフィがパーティーに入ってくれる。彼女は地図を見てアドバイスしてくれるんだ

NO



▲もしも、ここで「いいえ」を選んじゃうと、シルフィはひとりで去って行くのだ

NO



▲結局シルフィと別れちゃったソーサリアンたち。おや？　遺跡の入口に、何かが落ちているみたいだぞ

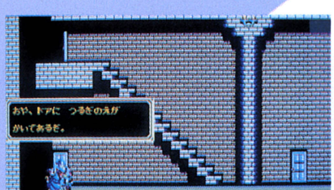


▲落ちていたのは「赤い石」というアイテムだった。どうもシルフィが落としたらしい。大切な物だろうから、拾っておこう

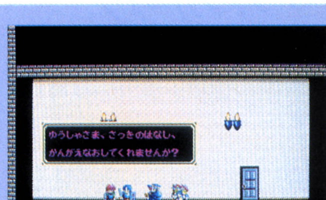
NO



▲かくして、ソーサリアンたちだけで神殿を探検することにした面々。ちなみにドアは何度も体当りすれば開けられるぞ！



▲シルフィがいなくたって、何とかなるもんだね。おっと、こんなところに剣の絵が描いてある。何を意味しているのかな？



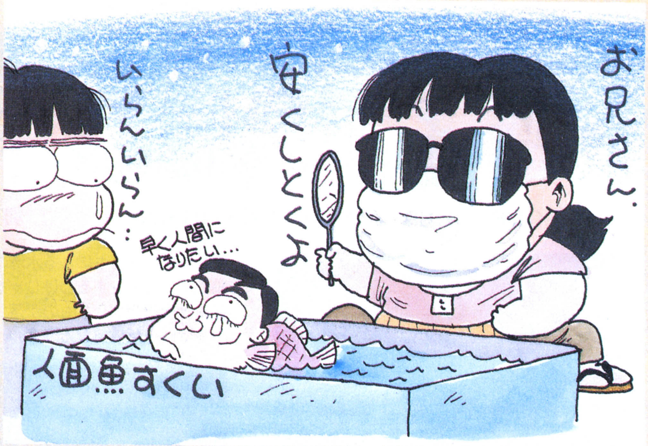
▲神殿内で再びシルフィに出会った。「考え直して」といってくる彼女に対して、なんて答えたらいいだろうか？

ケーコぐみ

KEIKO組

ソーサリアン班

みなさん、夏休みをめいっぱい楽しんでいますか？　早いもので、このコーナーがはじまってから3度目の夏がやってきました（う〜ん、時がたつのってほんとに早い!）。夏休みの宿題はさっさとすませちゃって（後で苦しむのはヤダもんね）、楽しい思い出をたくさんつくれるよう、がんばって遊んでくださいね！



『セレクテッドソーサリアン5』マガジンディスク情報!



毎号内容盛りだくさんのマガジンディスク。今回は最終回ということもあって、スペシャル版になっています。「ダイジェストストーリー」や「作者のプロフィール」なんかはいつもと同じようにあるけど、好評だった「リスト」が残念なことになくなっちゃったんですよね。

で、代わりに何が入ったかというと、聞いてビックリ、なんと「ドラゴンモード2」なんです！　たくさんの方から要望があったことも手伝って、ついに実現しちゃったのです。

それではさっそく、スペシャル版の各コーナーについて紹介していくことにしましょう！

これが“ドラゴンモード2”こと「モンスターとたたかう」だ！

今回登場するのは「ドラゴンモード」同様、5組のデカキャラたち。みんなを苦しめた、イヤなモンスターたちが集められています。システムも、前作（とあえて書いちゃいます）とまったく同じ。横に長いダンジョンをデカキャラたちを倒しながら、右へ右へと進んでいくんです。

注目すべきは大ボスのカラミティードラゴン（シャドードラゴン改）。「盗賊達の塔」に出てきたときとは比べものにならないほど強くなっています。

1 アークデーモン

（「呪われたクィーンマリー号」より）



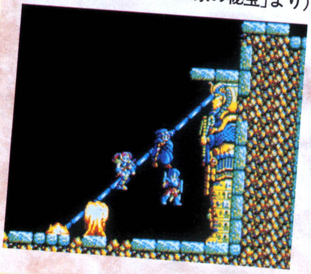
2 ガドルガン

（「心を失った姫君」より）



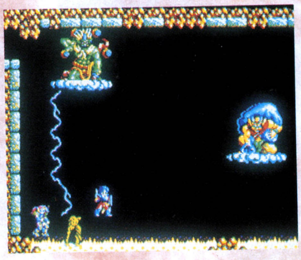
3 ツタンカーメン

（「血塗られた王家の秘宝」より）

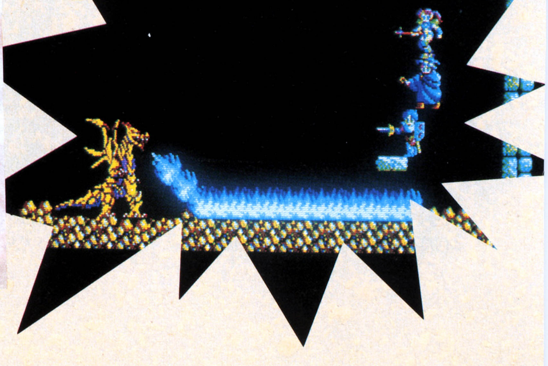


4 風神・雷神

（「織田信長の章」より）

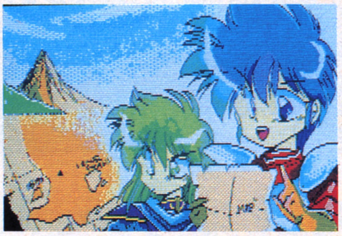


5 カラミティードラゴン



「ファンクラブ」も特別編！

今回はログイン、ポプコム、テクノポリスの各誌（もちろんコンプティークも！）に届いたイラストを１点ずつ紹介しています。『ソーサリアン』は、雑誌のワクをも越えてしまったのです♡ ちなみに、下に紹介したのはコンプ代表(!?)大阪府・きさらぎ氷菜さんの作品です。



なお、ログインとテクポリの作品は、モノクロでしたので、勝手に着色させてもらいました。作者の方に気に入ってもらえたらうれしいんだけど……。

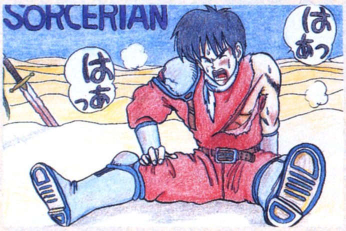
エンディングもあるゾ！

「モンスターとたたかう」があることでピンときた人もいると思うけど、『5』にはエンディングがついているんです。下の写真がそのグラフィックなんだけど、真ん中やや上に注目してください。どこかで見たことのある名前がありません？



エヘヘヘ、じつは「ファンクラブ」を担当した「KEIKO組スタッフ」の名前が書いてあるのです♡

イラストコーナー♡



◀埼玉県のおぷしょんくん。苦戦の末、ついにモンスターを倒したファイターくん！



▲北海道の左ちかまるさん。魅力的なキャラがたくさんいましたね！　秀吉が♡

▼北海道の祠堂真裕さん。人気者のふたりを、繊細な線でかいてくれました♡





▲広島県の宗近三十郎くん。個性的なタッチの作品です。お茶目なウィザードさん♡



▶北海道の神崎あやさん。まだ若いお父さん。赤ちゃんがとってもラブリーです♡



◀兵庫県のLESTASくん。ちゃんと左利きのウィザードとブーイングしてるエルフ♡



▲東京都の露命るしさん。基本シナリオの投稿も増えてきました。かわいいキアラ♡

お便り待ってます！

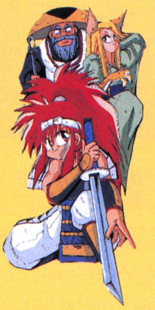
「どうして女がパソコンゲームやったらいけないの？　男子が〝女のくせに…〟と言ってくるんです」（富山県・巳綺里瀬璃さん）。女性でもゲームを楽しむ人がたくさんいる現在、そんな視野の狭いことを言われてもねぇ。「女の子がやることのどこが悪い！」って言い返しちゃえ！

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部　KEIKO組ソーサリアン班係

コミック版　ソーサリアンニュース

時は、慶長元年夏。所は、信州上田は榛名山真田の里。忍者になりたいと思ってるのに忍術が大の苦手な猛丸という少年がいた。立派な忍者になって、真田左衛門佐幸村に恩返しをするために、剣術の修業に旅立つ猛丸であったが……!?　とここまでの話で「どこがソーサリアンなんだ!!」と怒ってしまったあなたはちょっと気短かな人!?　どこがソーサリアンかは、見てのお楽しみ！　じつは「戦国ソーサリアン」の前半部分は、「コミックコンプ」増刊夏の号（好評発売中!）に掲載されたもの！これに後半100ページの描き下ろしを加え、ドーンとソーサリアンファンにお贈りします。

新鋭！　夢来鳥ねむ先生の描く、魅力あるキャラが、所狭しと大活躍!!　10月５日発売予定!!



●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降、9801　9,800円（サウンドウェア付12,200円）〔税別〕

大航海時代



『大航海時代』のダイゴ味とは、すなわち立身出世。海賊・冒険にうつつを抜かして出世ができるのだから、冒険者にとっては天国(!?)のようなゲームなのである。精進せえよ！

世界周航［編］ 香料を求めて憧れのインドへ!!

さて、と。これまでの連載で『大航海時代』クリアのための傾向と対策は、おおむね理解してもらえたことと思う。要は自分の実力に応じて船団を組み、着実に（しみじみこつこつ）冒険を積み重ねていくことだ。

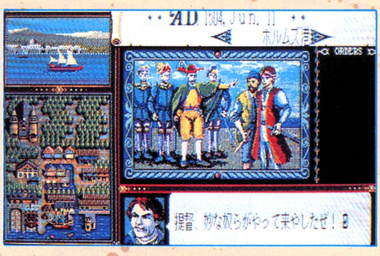
今回は、ポルトガル人に生まれたからには、一度は訪れてみたい（!?）憧れの地、インドについて若干の講義をしてみたい。

まず、インドへの航路についてだが、当時はスエズ運河などという便利なものは存在しないので、インドへ行くには、広大なアフリカ大陸に沿って延々回航しなければならない。

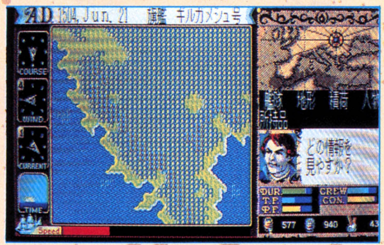
途中に港があるとはいえ、ヨーロッパに比べればその数はごく限られたものだし、おまけに有名な難所がキミの船団を待ちかまえている。とくに西アフリカのヴェルデ岬などはその筆頭というべきで、暴風雨を避けるために〝船首像〞の装備は欠かせない。また、アラビア海も暴風雨のメッカだ。はるばるインドへたどり着くには、これらの苦難を乗り越えていかなければならないのである。喜望峰を北上し、マダガスカルを越え憧れの国インドへ。

インドの特産品は、胡椒(こしょう)を始めとする香料だ。ひと袋（!?）あたりの値が低いので、そう利幅の大きな商品ではないが、大型船中心の大船団に満載して帰れば、莫大な利益をあげることができる。まあ、上に述べた「暴風雨」の危険を考慮にいれた上で、もしメリットがあると判断したら、迷わず訪れてみたいところではある。

『大航海時代』クリアの最短距離として、ヨーロッパ近海で海賊稼業に専念して名を挙げるのも良いが、それだけではあまりにも寂しいというもの。やはり歴史シリーズの流れをくむ光栄のソフト。歴史上名高いヴァスコ・ダ・ガマの足跡を心に思い描きながら、万里の波頭を越えるべし。これで世界史は満点だ!?

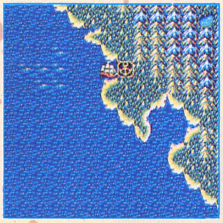


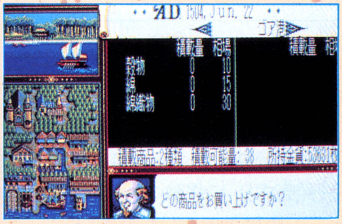
▲寄港禁止の港に立ち寄るとこうなる。まいった、食料も残り少ないというのにぃ…



▲これが有名なインド大陸の中地図。水晶の鏡を持っていると表示できる

ゴア　歴史上名高いポルトガル根拠地

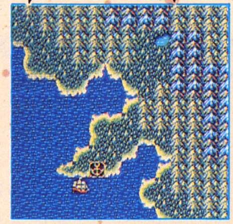




港紹介

ゴアは伝統的にポルトガルのインド貿易の根拠地であった。さぞかし特産品が…と思ったところ、香料はなし。とはいえ、〝インド綿〞といわれるように、綿もインドの特産品のひとつである。価格はかなり安く設定されているので即購入すべし！

カリカット　目的の胡椒が格安の値段！

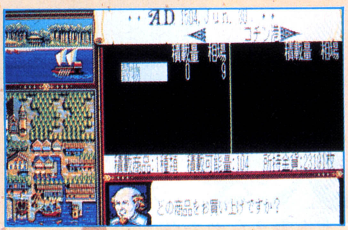




港紹介

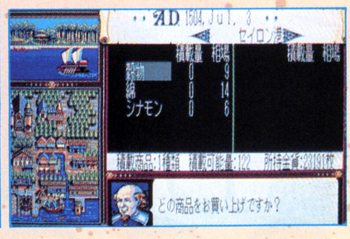
ゴアに匹敵するインドの根拠地のひとつ。ここでは、夢にまで見た（!?）憧れの胡椒が超安値で入手可能だ。それにしてもひと袋あたり〝3〞は安い。満載して本国へ戻れば、一躍億万長者なのである。

コチン 気が向いたら立ち寄ってくれ！

港紹介 聞き馴れない港だなあ、と思ったら案の定であった。香料はもとより、綿すら売っていない。ここでは穀物は〝まあまあ〟の値段で手にはいる。とはいえ、これではせっかくインドへ来た甲斐がないというもの。

セイロン 当時は紅茶は売っていないのだ

港紹介 紅茶が特産品となったのはイギリスが進出してから。代わりといってはなんだが、ここではシナモンを入手することができる。シナモンとは漢字で肉桂（ニッキ）とも書くな。インドならではの特産品だ。

インド周航の傾向と対策 暴風雨に注意――‼

西アフリカ・ヴェルデ岬が暴風雨のメッカであることは前にも述べた。この地域では、もっとも高い確率で暴風雨が起こる。暴風雨にあったら最後、数日の間荒波に翻弄され、乗組員・船の耐久度とも激減の憂き目をみる。小型・中型船が主力の船団は、２度３度の暴風雨で沈没することもありうるので、この付近には立ち寄らないのが身のためというものだ。おのれの実力に応じた近場での交易に精を出してくれ。

大型船の場合は、さすがにこんなことはない。耐久度の点は上陸して〝資材〟を用いて修理すれば問題はないのだが、ただし……途中で海賊の襲撃を受けようものなら目もあてられない。旋回力・耐久力とも劣った艦隊で、海賊の戦闘艦隊を相手に生き残りを賭けて戦わねばならないのだ。

海は恐ろしい。たとえ高価であっても海難よけの〝船首像〟の装備は欠かせない。

怪物退治［編］ 世のため人のため海賊を退治せよ！

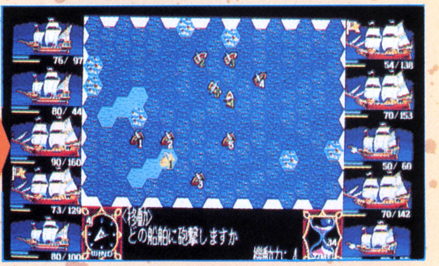
インド周航を行う頃には、キミの船団は遠洋航海に耐える立派なものになっているはず。ただし、それに伴って海賊に狙われる確率も高くなってくるのも事実だ。とくに、これまで数多くの戦闘を勝ち抜いてきた人は必ずといっていいほど「目をつけられている」。

各艦とも港に寄って最新式の装備（カノン砲）、または白兵戦用の武器（サーベル・長剣など）を備え、海賊の襲撃に備えるべし。また、乗組員は満載とはいかないまでも、せいぜい7～8割の充足率は満たしておきたい。海賊の得意ワザは〝斬込み〟。肉弾戦では武器のほかに兵の多寡が（結局は）モノをいう。

ともあれ、このような連中をのさばらせておいては世のため人のためにならぬ。すみやかに葬り去れ！

待ち伏せにあった！


▲勇ましい言葉のワリにはこの海賊、中古船ばかりの艦隊編成である



▲海賊の攻撃でもっとも怖いのが〝斬込み〟。集中攻撃されると思わぬ不覚をとることも…

心がけが悪いと……

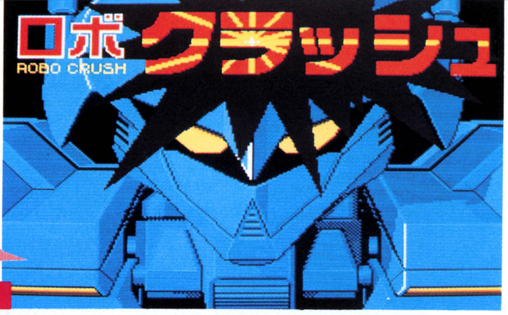


▲これはカタギ（!?）の戦闘艦隊。イスパニアをイジメ過ぎたためである



▲忠誠心が低く、臆病な船長は戦いの前に勝手に離脱する。思わず青くなるムゴイ仕打ちである

●システムソフト☎092-752-5262●MSX2　7800円(税別)



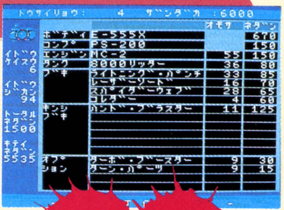
ロボクラッシュ ROBO CRUSH

誌上バトルAクラス大会 結果発表

パソコン版『ロボクラッシュ』読者参加特別大会もいよいよ第2回の結果発表。よく考えられた強力なマシーンが今回もぞくぞくと送られてきたぞ。では、その決勝戦の模様をレポートしよう。

POISON、起死回生の逆転勝利!

POISON



▶禁止武器ブラスターが切り札。機動力重視のナイト

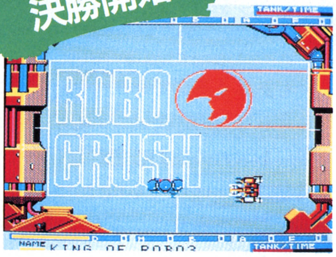
VS



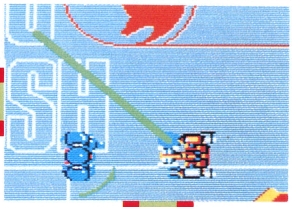
▶リング・フォトンを装備した高速仕様のスプライト

KING OF ROBO3

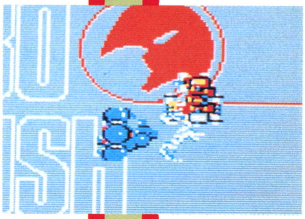
決勝開始



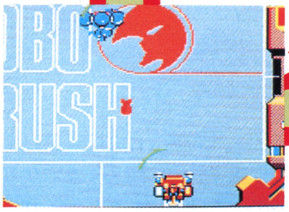
ナイト型"POISON"とスプライト型"KING OF ROBO3"が中距離で対峙。Aクラス大会決勝戦開始だ!双方とも大出力エンジンMC－2を有し、オーソドックスな全距離型武装のため、パワー、戦闘力はほぼ互角と見ていい。互いの装備する禁止武器の使用タイミングが勝敗を分ける鍵となるか!?



◀"KING"レーザーソードでの先制攻撃!



▶続いてコレダーでの攻撃の応酬。両マシーン無傷



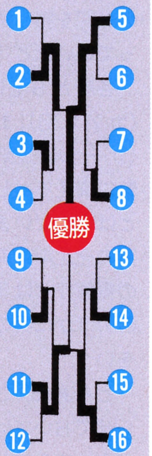
▶必殺のブラスター発射!"POISON"優位に

トーナメント上位進出者

今大会の参加マシーン総数は70台。相変わらず通常大会(読者参加ゲーム)に比べるとはるかに高いライセンス獲得率を誇っている。なお記入もれ、規定違反による失格マシーンは2台。こんなことのないよう、参加要項はくれぐれも熟読の上、応募してもらいたい。

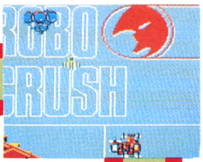
ライセンスはトーナメント上位進出した16名のオーナーに与えられる。同時に優勝者には100、準優勝者に60、3位に30、入賞者には20のクレジットボーナスを支給。これはいずれも通常大会で使用することが可能である。

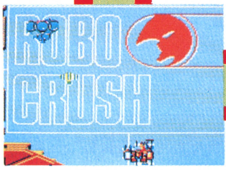
順位	番号	マシーン名	オーナー名	タイプ	ライセンスNo.
1	5	POISON	一ノ瀬悟	ナイト	D1B306
2	11	KING OF ROBO3	菅原シン	スプライト	D1C307
3	2	ファーナス	山本幸作	ナイト	D1A201
3	16	KONNIAKU3ごう	山本　昇	ナイト	D1C308
5	3	EXPLOSIVES	池田純一	ケンタウロス	D1A301
5	8	ディシュヴァム	馬場秀一	ケンタウロス	D1A302
5	10	ブルー サンダー3	馬場史年	ケンタウロス	D1A303
5	14	サンダードラゴン	渡辺和則	ケンタウロス	D1A304
9	1	パー	中村　翼	ケンタウロス	D1A305
9	4	NIGHT MARE	中川　剛	ナイト	D1C304
9	6	LONG TAO	吉川雅人	スプライト	D1B001
9	7	バスターマシーン	吉田順二	ナイト	D1A306
9	9	HADES	福岡眞考	ケンタウロス	D1A307
9	12	SUGDWROBOZSM7	小野泰宏	スプライト	D1A308
9	13	THE BORG MAN3	中村雅範	ケンタウロス	D1A309
9	15	RED SHADOW	石村真聖	ナイト	D1B201



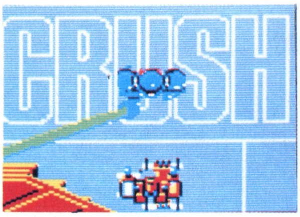
白熱の接近戦

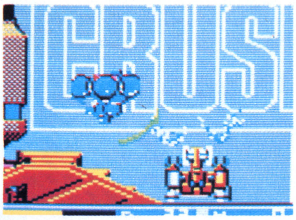
近距離での壮絶なバトル！ 激しい攻防が続くが、“KING” 優勢は変わらず。“POISON”ピンチだ。


◀“KING”猛攻。戦況はさらに逆転！


▶“POISON”ライトニング・パンチ反撃

▼急接近後レーザーソードで攻撃する“POISON”。ノーヒット！



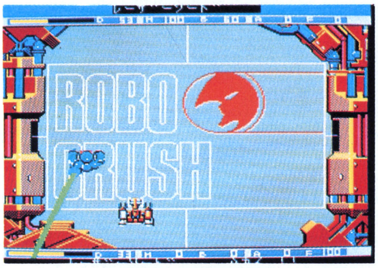

▲“KING”はコレダーでそく反撃！ が“POISON”も見事これを回避する

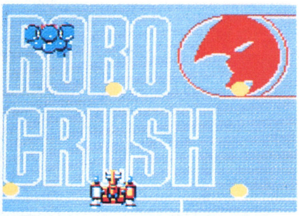
逆転

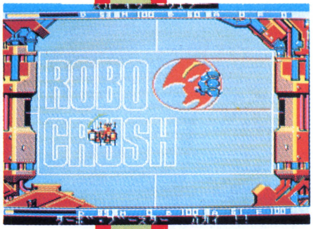
形勢逆転！

“POISON” のレーザーソードによる連続攻撃が “KING” の機体を引き裂いた。腕部を痛撃され、さらにレーザーソードまでもが破壊。“KING” は劣勢に追いやられる！

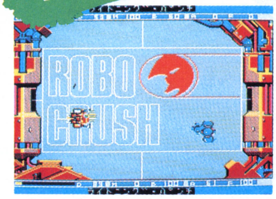

◀スパイダーウェブが“KING”の機体を捕らえる

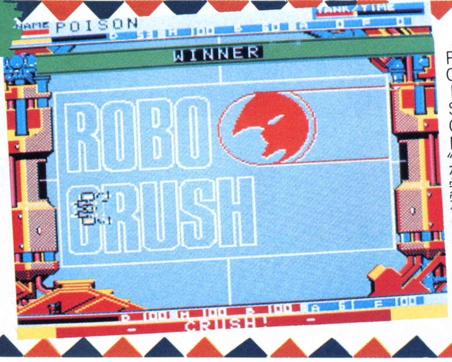

▶“POISON”決死の逆襲！レーザーソードがうなる！


▲虎の子リング・フォトンも命中せず。戦局は“POISON”側にかたむく！


▶ターボ・ブースター破壊！“KING”の速度が劣化

POISON勝利！

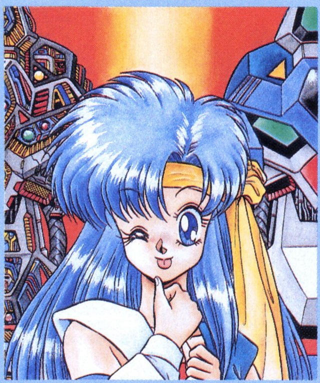

▲“KING” の瀕死状態の機体にとどめのライトニング・パンチが！


◀試合終了。一時完全に不利だった“POISON”が栄冠の座に！

長かった戦いにもついに決着のときがきた。“POISON”のライトニング・パンチが命中！ “KING”は行動不能状態におちいり、フィールド上に完全にその動きを止めたのである。優勝マシーン決定！ “POISON” はこうしてあざやかな逆転勝利を飾り、Aクラスマシーンの王座へとついたのだ。

ロボクラッシュ情報局

勝ち抜き戦大会、開催！



暑い日々が続いていますが、いかがお過ごしでしょうか。ジュディです。さて誌上バトルの参加募集もこれで4回目になりますね。今回は企画一新ということで勝ち抜き戦大会の参加者を募集します。

チャンプクラスのマシーンをセーブして送ってください。全マシーンで勝ち抜き戦を行い、1番多くの勝ち星をあげたマシーンがウイナーとなります。優勝、準優勝のマシーンのオーナーには記念品を贈呈。16位以内に入った入賞者には読者参加ゲームで使えるライセンスを発行します。また優勝者のマシーンには誌上リプレイで使われていた “スパリアン” が挑戦。その特別試合の模様も含めて、結果は11月号で発表予定です。

参加できるのはひとり1台まででディスクは返却不可。エントリー希望者は、住所・氏名・年齢・電話番号・使用データ番号を書いた紙を同封の上

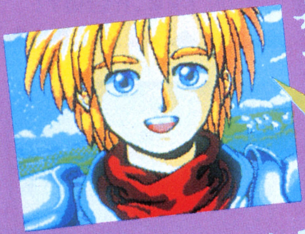
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
　市ヶ谷KTビル　コンプティーク
　「ロボクラッシュ誌上バトル④」係

まで送ってください。しめきりは8月22日必着。遅れないようにしてくださいね。それではまた来月。ジュディでした♡

イラスト／高島大

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VA、PC98・NOTE、FM TOWNS／8700円［税別］

ドラゴンスレイヤーVI 最終回



ぼくはセリオス。長かったこの冒険の旅も、いよいよ終わりを迎えるときがきたんだ。伝説の「光の剣」を手に入れて、アグニージャのいるという「ニルギドの城」をめざすぞ！　大丈夫、4人で力を合わせればこわくないさ!!

光の剣を求めて…





古代の謎にも挑戦！？

迫る強敵をかわして

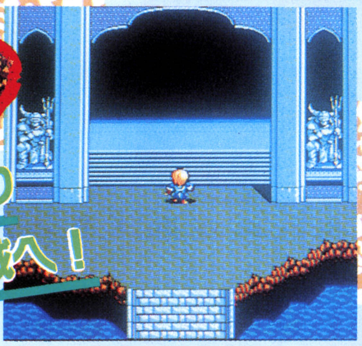






アグニージャのもとをめざす！





ドラゴンに乗りニルギド城へ！



旅の終わりに…

父さんの仇、アクダムを倒すために出たこの旅だったけど、気がつくと世界と人間の未来にかかわる大きな戦いになっていたんだよね。いろいろな国をめぐって、いろいろな人と出会えて……。苦しいこともあったけど、また旅に出てみたいな！

お待たせ！MSX2版いよいよ発売

さて、先月情報をお送りしたMSX2版。好評発売中だけど、まだ買ってないという人のために、画面写真をお見せしちゃおう。

グラフィックはもちろん、サウンドもすばらしい仕上がりになっている。また、他機種とはちがった×××が入っているとか……!?



▲父の仇アクダムを前に戦いを挑むセリオス一行。グラフィックもサウンドもグッドだから、展開も盛り上がる



▲戦闘画面のモンスターも見ごたえアリ

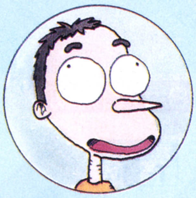
※MSX2版の画面は開発中のものです

またまたあきれたコーナー

ビルとハル子の ドラスレ屋



ビル・トミオー担当のコーナーとしては、もっとも長く続いた「ドラスレ屋」もついに最終回。これでもうビルとは会えないのか!?



ビル(以下㋪)：ハーイ、ビルです。ヘイ、エブリバディ。バッドニュースよ。「ドラスレヤ」がディスマンスでジ・エンドするね。
ハル子（以下㋩）：みなさんこんにちは、ハル子です。なにがバッドニュースよ。あたしなんて、うれしくてうれしくて。踊りたいくらいだわ。
㋪：オウ、ミーとランバダ、ダンシングするか？ ウンジャラゲでもＯＫね。
㋩：なにいってんの。ところでビル、５月号のドラスレ指南で、大阪の大浦くんに「キャラをレベル99まで育てた証拠を送ってくれたら、道場破り賞をあげる」って書いたでしょ。これ見てよ。大浦くんからの証拠ディスク。
㋪：オー、ビックリシャックリね。オーウラ、ユーアー、ナイス。モリナガ・ナイスクラッカーね。
㋩：大浦くんのほかにも、キャラをレベル99まで育てたディスクを送ってくれた人が3人もいるのよ。
㋪：エブリバディ、ガッツあるね。
㋩：というわけで、大浦くんには約束どおり道場破り賞を。大浦くん以外の人にも敢闘賞を進呈します。
㋪：オウ、スペースがもうナッシングね。ミーはもっとトークしたいのに。
㋩：みなさん、長い間応援ありがとうございました。さようなら！
㋪：アイシャル、リターンね。ネバー、ギブアップ！

ドラスレ指南・激闘編

㋩：栃木県の小林祐二くんをはじめ、たくさんの方から「よびよせの指輪」の効果に関するレポートがきました。
㋪：イクイップすると、モンスターがワンサカ、ウジャウジャね。
㋩：経験値を稼ぎたいときにはいいかもしれないけど、普段は装備しないほうがいいわね。
㋪：シークレットドア＆トレジャーボックスのレポートもあるよ。
㋩：ニルギドの「バゼルの塔」の２階、写真の場所に秘密の扉があります。そして、扉の先にある「ふしぎな箱」からは、「レスの根」が取り放題なんです。神奈川県の北俊一くんほかからのレポートでした。どうもありがとう。

よびよせの指輪



▲指輪を装備すると、こんなにモンスターが出てきちゃうんです



◀茨城県の園田えみさんから送られた、イラスト入りレポートです

ヒミツの扉



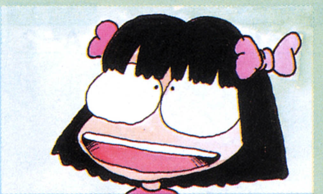
▲バゼルの塔のここに、よーく見ないとわからない扉があります



▲何回でも開けられる〝ふしぎな箱〟中にはレスの根が入ってます

小説版「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」

㋩：ハ～イ、ハル子の小説版ニュースです。世の中すっかり夏休みですね。でも、小説版は着々と進行中なのでして、萩尾先生にお休みはないのでーす。カワイソウ…、ぜひぜひはげましのお便りを!!



イラスト／盛本康成

いきなり話題騒然!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

お目当てのキャラクターグッズが、キミのものになるっ!! さあっ、申し込み方法をよく読んで、今すぐ郵便局へ走ろーっ!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。



- 商品番号 T−1 サイレントメビウス 9月7日締切
- 商品番号 T−2 宇宙英雄物語
- 商品番号 T−3 1・2・3でキメてあげる(カウント・スリー)
- 商品番号 T−4 エルデガイン



- 商品番号 T−5 地球防衛少女イコちゃん
- 商品番号 T−6 めたもる伊介 9月7日締切
- 商品番号 T−7 銀河戦国群雄伝ライ
- 商品番号 T−8 魔狼王風雲伝 9月7日締切
- 商品番号 T−9 ロードス島戦記 9月7日締切
- 商品番号 T−10 聖エルザ・クルセイダーズ 9月7日締切



- 商品番号 T−11 ロボクラッシュ
- 商品番号 T−12 トップをねらえ 9月7日締切
- 商品番号 T−13 イース ソード・マスター
- 商品番号 T−14 ルーンワース
- 商品番号 T−15 パンゲア
- 商品番号 T−16 魍魎戦記MADARA 9月7日締切

下敷&リトルケースのステーショナリーセット

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の 計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。

各¥1,235(税・送料込)



- 商品番号 S−2 ロードス島戦記 9月7日締切
- 商品番号 S−3 宇宙英雄物語

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)



- 商品番号 A−1 サイレントメビウス(色:シルバー)
- 商品番号 A−2 ロードス島戦記(色:ゴールド)
- 商品番号 A−3 宇宙英雄物語(色:シルバー)

※締切日が表示されているものは、その日までに郵便局にお振り込みください。

お申し込み見本



お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、**東京3−541658。**加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス。**

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2〜3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4−5・26−4404 ☎03−490−1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル ☎03−221−9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル ☎03−221−9381

漂流伝説

クリスタニア

Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作―水野良とグループSNE

画―うるし原智志



CHAPTER XI 風の峰

冒険者たちをクリスタニアへと導いた銀狼娘マリスの真の目的……。それは、神獣フェネスの魂を冒険者の肉体に移すことにより、フェネスの大いなる力を復活させることだった。とまどう冒険者たち、さらにそれを追う敵の将、剣の牙の公爵。波乱万丈、手に汗握るクリスタニアの物語は、究極のクライマックスへと爆走するのであった!!

剣の牙の公爵の追跡をうけながら山中の村へ

GM　さあ、ラストは近い。はりきって続きといこうじゃあ〜りませんか。「剣の牙の公爵」との戦いが、うやむやに終わったところからだったね。

ビーン　そして、いよいよビーン君たち一行は、「会合の地」に向かうのでありました。

レイルズ　もとい、レイルズ君一行！　リーダーはあくまでもぼくだからね。それだけは忘れないように。──さよなら、村の娘さん。ぼくにはなさねばならない使命があるんだ。

サイア　だれも引き止めないわよ。

バッソー　ところで、会合の地へ行く前の障害である「風の峰」って、どんな場所だっけ。

シャイロン　風が吹いてて、歩きにくいところ。左右が崖で落ちると痛いのじゃ。

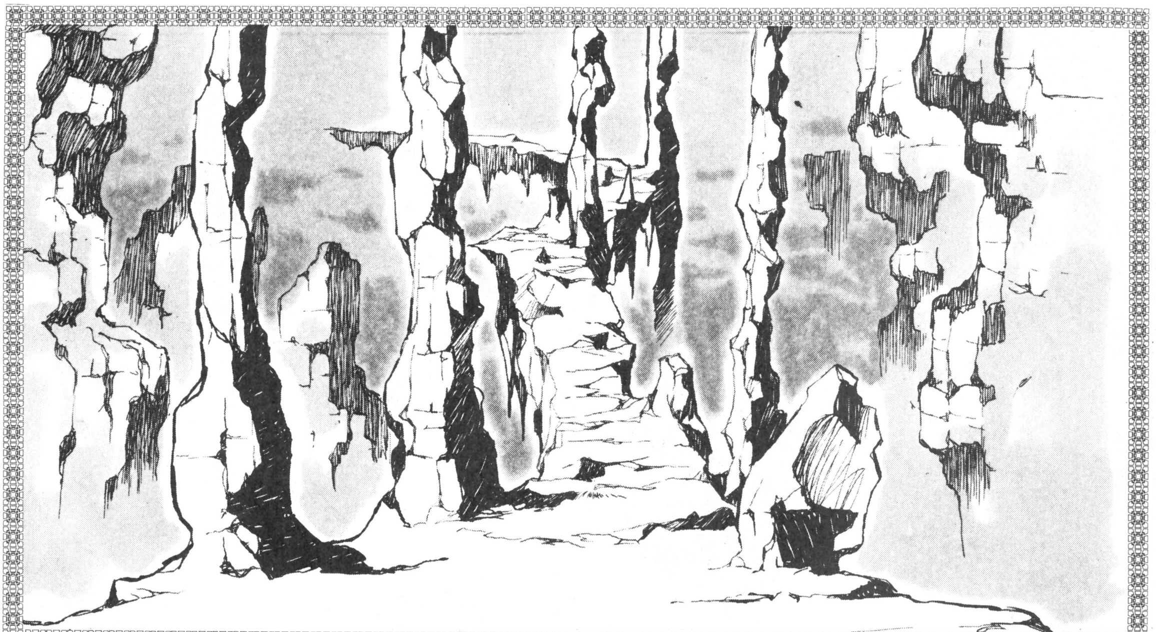
サイア　要するに、神獣たちが嫌がらせしてるわけね。まったく、意地の悪いこと。

GM　ホッホッホッ、達成の喜びは、障害の大きさに比例するのである。

バッソー　しかし、障害が乗り越えられず、もろくも全滅ってこともよくあるはなしだわな。

サイア　悲観的ね〜。なんだか、不安になってきたわ。

シャイロン　だいじょーぶ。幸運の神の加護は、このシャイロンとともにある。わたしを信じかつ寄進しなさい。



主要登場人物紹介



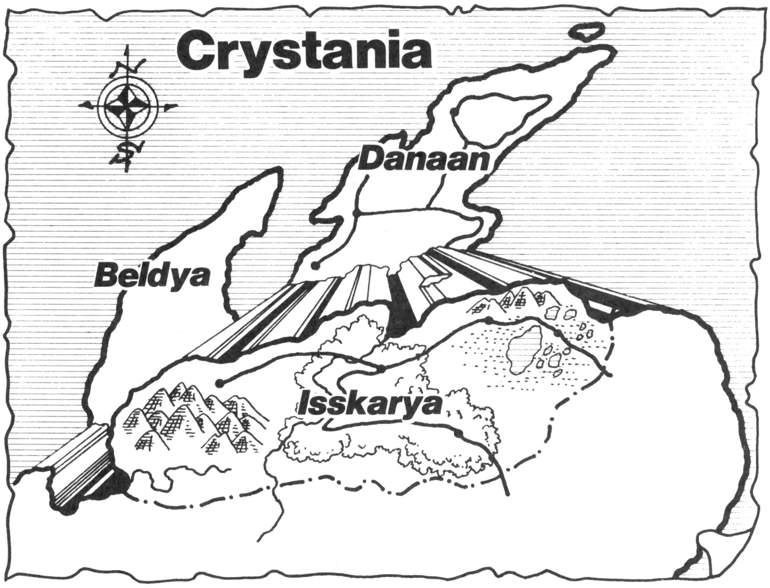
情欲９割に対し使命感１割という、恐怖のリーダー。若い女にかたっぱしから声をかけるが、現在収穫０



ハーフエルフのソーサラー。母親を探して、クリスタニア中を旅する……、あっ、ちがいますね



盗賊。なれどマジックアイテム「ウォリアー・マスク」をかぶると、パーティ最強の戦士と化す



片方だけではダメ。
GM　はいはい、文句のある人もない人も、とっとと歩くこと。風の峰までは、かなりあるんだからね。それから、「剣の牙の公爵」が、まだ健在だってことは忘れないでよ。
ビーン　忘れたいのに〜。
GM　ダメッ、覚えておくの！　公爵は襲いかかってはこないものの、きみたちを追跡しているのは明らかだ。長い直線なんかでは、ときおりその姿が見受けられるからね。えーと、途中で戦いたい人はいるかい。
バッソー　隙(すき)があればね。
GM　ありません。
レイルズ　じゃあ、パス。公爵に仲間はいる？
GM　ひとりみたいだね。どうやら、彼はきみたちがどういう選択をするのか見届けるつもりらしい。
シャイロン　神獣に身体を貸すつもりはないぞ。
GM　その選択はきみたちに任せるとして、先を続けよう。川沿いの街道を進んで10日ばかりで、きみたちは森を抜ける。「銀狼フェネス」の領域から完全に出てしまったわけだ。そして、あたりは山岳地帯となり、街道も険しい山道へと変化した。この山道をさらに数日行くと、小さな村にたどりつくのでありおりはべり。
サイア　やっとおいしいものが食べられそうね。道中はずーっと携帯食なんでしょ。
ビーン　どんな村なのかな。
GM　小さな村だねー。住んでいるのは人間。例によってマリスさんが「孤高の部族」ですと解説してくれる。空の神獣「白頭の大鷲フォルティノ」を信仰している部族なんだそうだ。
レイルズ　敵なのかな、それとも味方かな。
GM　あまり行き来がないので、よくわからないけど、中立の立場を守っているらしい。
バッソー　さすがに孤高の部族というところだな。
シャイロン　だれか村人の姿は見つかるかい？
GM　何人かいるよ。
シャイロン　ならば、話しかけてみよう。ついでに幸運の神の教えを布教しておこう。
バッソー　やめてくれ〜。話がややこしくなる。
レイルズ　よし、ここはリーダーであるぼくが代表して話しかけてみよう。ちなみに若い娘さんはいるかね。
GM　いません。
ビーン　じゃあリーダーが行っても、話がややこしくならずにすむ。
GM　レイルズが交渉するわけだね。で、何を尋(たず)ねる？
レイルズ　まずは、風の峰に関する情報だ。安全に行く方法があるのかないのか。
GM　レイルズが話しかけたのは、真っ白な髭(ひげ)をたくわえた老人だった。彼はきみたちをうさんくさそうに眺(なが)めたあとで、「何用じゃね」と尋ねかえしてくる。



ドワーフにして僧侶にして守銭奴——というおいしい設定ながら、最近めだたないのはなぜだろう？



熱血感動ブリバリだぜーっ少年。シャーマンでもある。星飛雄馬なんかを召喚するのかね、もしかして



銀狼に変身するNPC。とんでもねー理由で主人公たちを冒険にさそったことが、発覚してしまった

風の峰を突破する3つの方法

レイルズ　えーと、どこまで話そう。ぼくたちはある用事があって、会合の地にまで行かねばならないのです。

GM　老人は答えて曰く、「理由がなければ行かせんよ」だそうだ。

レイルズ　なぜさ？

GM　わしらは会合の地を守る番人としての使命を負っているからじゃよ、と老人は答える。我等が神獣フォルティノの命がないかぎりはな。ここを通すのは神獣のみ。もしくは、神獣に認められた者だけだ。

ビーン　へえ、神獣たちもここを通るんだ。なんだか俗物的だなあ。

GM　彼らもしょせん、限定された力しか持っていないからね。もちろん、空を飛んだり、瞬間移動の能力を持っている神獣は例外だけどね。あと、地底のウォームのように地下を進むとか。

サイア　ウォームの話はやめてちょうだい。ところで、結局、神獣って何匹いるの？

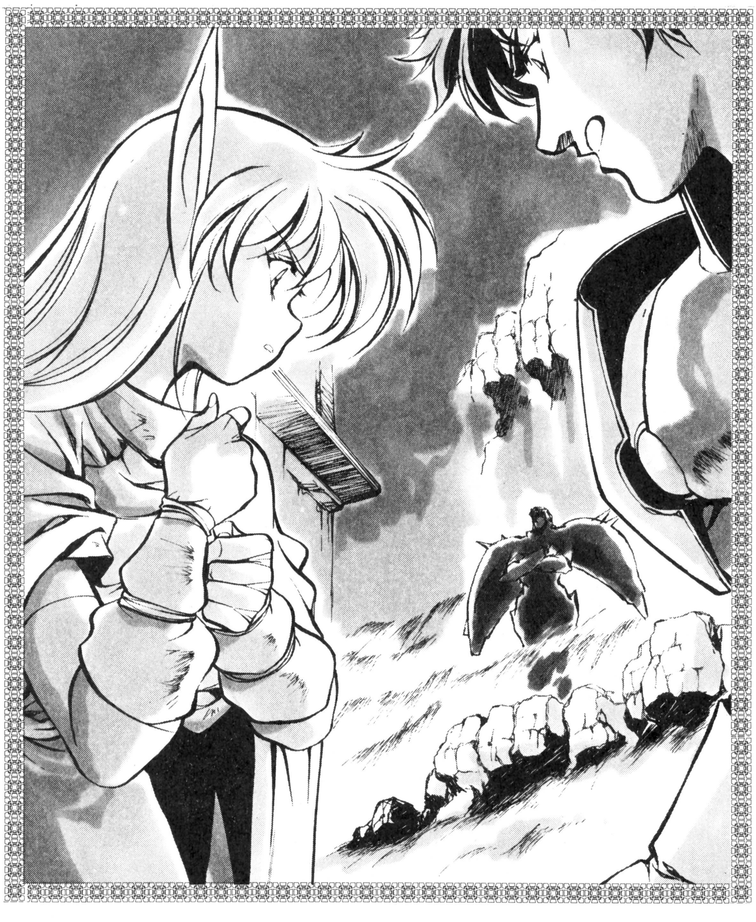
GM　たくさん！

サイア　たくさんって、いくつよ。

GM　1、2、3……たくさん!!

バッソー　いきなり脳を退化させたな。ゲームマスターの必要に応じて、というやつだな。

GM　そういうこと。それに、このRPGでゲームマスターをするのはぼくだけとはかぎらないからね。やはり読者のみんなだって、オリジナルの神獣を出したいだろう。



レイルズ　会合の地に、すべての神獣が集まったのかな。ぼくたちが着く前に、会議が終わっていたとしたら、これは笑い話になってしまう。

ビーン　帰り道に待ちかまえるという手があるよ。

バッソー　まるでアイドルの「おっかけ」だな。

シャイロン　無理に通るといえば、この人たちと戦いになるのだろうか？

GM　わしたちは戦ったりはしない。だが、風がおまえたちを谷底へと落としてくれるだろう。

ビーン　すると、あなたがたの許可さえもらえば、谷底へ落ちずにすむわけだ。

サイア　ビーン君、頭いい。

レイルズ　じゃあ、どうやって許可をもらえばいいんだよ。

ビーン　えっへん、それは知らない。

サイア　ビーン君、バカ。

ビーン　みんなだってそうだろ。情報不足だよ。

シャイロン　ならば、情報を仕入れればいいわけだ。ムダとは思うが、老人に聞いてみよう。

GM　神獣に認められた人間じゃなければ、教えてあげない。

バッソー　ここは、強行突破かな。それとも、他に方法があるのだろうか？

GM　そのとき、方法はあるぞ、と声がかかった。

ビーン　声のほうを見るよ。

GM　声のほうを見たならば、かっこつけながら立っている公爵さまの姿があった。

バッソー　出たな、オッサン。

シャイロン　「メテオ・ストーン」を使うべきか？

サイア　でも、なんか教えてくれるみたいよ。

ビーン　それを聞いてから、メテオ・ストーンかな。

GM　えーい、この悪党どもが。正義の味方は、そんな卑劣な相談はしちゃいけません。

バッソー　大丈夫。正義の味方が卑劣

なことをしても、それは策略と呼ばれるんだ。
ビーン　なるほどねー。
GM　なんか、しゃべる気がなくなってきた……。
サイア　まあまあ、そういわずに先をどうぞ。
GM　つまり、きみたちが神獣に認められればいいわけだ。神獣ならだれだってかまわない。たとえ、それが虎の神獣バルバスでもね。そして、バルバスは、まさしくきみたちに会いたがっているわけだから、絶対に承認してくれるよ。もし、風が吹いたなら、その風に向かって自分がバルバスに認められた者だと答えればいい、真に認められた者ならば、これで風は吹かなくなる。
バッソー　なんかワナっぽいぞ。もし、いまの言葉が嘘(うそ)だったら、それまでだからな。
レイルズ　銀狼フェネスは認めてはくれないのかい、とマリスさんに尋ねてみよう。
GM　彼女は悲しそうに首を振るだけだ。「この地にやってきたのは、フェネスの意志ではなく自分の意志ですので……」だって。
レイルズ　うーん、こまった。
バッソー　GMの言葉を信じるべきか、その他の方法を考えるべきか？
GM　試練を乗り越える意志があるなら、もうひとつ方法があるぞ、と老人がいった。きみたちが、本当に何か重大な使命を帯びていると感じたのだろう。
シャイロン　わたしの人徳のいたすところか。
GM　絶対にちがう。──我らが神獣フォルティノは、この山の頂(いただき)に住んでいる。厳しい山を登らねばならず、途中にグリフィンも棲(す)んでいる。もしこの魔獣が空腹ならば、戦わねばならんだろう。そして、フォルティノに会い、自らが会合の地に行く理由を話すがよい。もしも、認められたならば、風の峰は難なく越えられよう。
　一方、剣の牙の公爵は「オレはもうひとつ方法を知っているぞ。風の峰に吹く突風は風の上位精霊ジンの力によるものだ。だから、ジンを倒せる力があるならば、風の峰も恐れるにたらんぞ」といって、豪快に笑っておられます。
バッソー　勝手に笑ってろ。あとでメテオ・ストーンをおみまいしてやる。
シャイロン　さて、３つの方法が示されたけど、どれを選択すればいいものやら。
サイア　３つって？
バッソー　ひとつめがバルバスの名前を叫ぶ。ふたつめが大鷲に会いにいく。３つめがジンを倒して風の峰を押しわたる。以上の３つだ。
ビーン　シャーマンとしては、３つめは絶対にパスだよ。ぼくはあくまで神獣にこだわるから、大鷲に会いにいくとを選びたい。
バッソー　オレも賛成だな。絶対にバルバスの名前なんか叫んでやるものか！
レイルズ　そのほうが楽そうだけどな。
シャイロン　しかし、リスクが大きいね。公爵の言葉が嘘だったらパーティは全滅だし、連載も終わる。
GM　RPGだもの、それぐらいの危険はつきものなんだよ。
サイア　やーよっ、あたしは、安全って言葉が大好きだもの。
レイルズ　ぼくはお手軽って言葉が好きだなあ。バルバスの名前を叫べばいいだなんて、ほんとに楽なのに。
バッソー　結論を出そう。リーダー以外は、みんなフォルティノに会いにいくでいいね。
シャイロン　異論なし。
レイルズ　はいはい、ぼくは横暴なリーダーじゃないからね。多数決には従うよ。
ビーン　じゃあ、老人に大鷲のいる場所まで行く方法を教えてもらおう。
GM　さっき教えたとおりだよ。つまり、崖を登って、この山の頂まで上がればいいんだ。このまま進めば道が二手に分れていて、そのうち川沿いの道がこの山の頂まで続いている。
レイルズ　なら、老人にお礼をいって出発しよう。
GM　孤高の部族の村を後に、レイルズ君たち一行は、ふたたび出発しました。
サイア　クスン、おいしい物を食べるヒマもなかった。
GM　冒険者にはヒマはない！　しばらく行くと、老人の言葉どおり道が二手に分かれている場所に出る。ひとつは険(けわ)しい登り坂で、尾根づたいに隣の山へと向かっている。こちらが風の峰に行くほうだね。そして、もうひとつはこのまま川沿いに上がっていく道。これは、現在きみたちがいる山の頂上に向かって伸びている。
ビーン　川沿いの道をどんどん進む。
GM　どんどん進むと、やがて川が細くなっていき、水も涸(か)れてきた。そして、きみたちは小さな滝に出くわした。滝といっても空滝で、いまは水がまったく落ちていない。
バッソー　滝はふつうに越えられる？
GM　足場もあるし、高さは３メートルくらいだから、そんなに難しくはないだろう。いちおう、盗賊スキルで判定してもらうけどね。
レイルズ　難易度はどのくらい。
GM　「素人でもなんとかなるんじゃない？」の難易度２だ。スキルに50%のボーナスを加えてくれていい。
レイルズ　それならまず失敗はないね。（ダイスを振って）ほら、楽々成功。
バッソー　げげげのげ。自動的失敗だ。
サイア　盗賊が失敗してどうすんのよ。
バッソー　いくらスカウトといえども、自動的失敗には逆らえないかんな。ということで、集中力を試みま～す。うりゃ！──からくも成功。
GM　他に失敗した人はいないね。ならば、みんななんとか滝を登りきった。すると、ちょっと開けた場所に出る。下は大小の石がゴロゴロしていて、ところどころ白くて長細いものがまざっている。
サイア　何かしら？
シャイロン　動物の骨と見たね。
GM　そのとお～り～。そして、きみたちの視線の先に枯れ木を集めてつくられた巨大な鳥の巣のようなものがある。そして、その巣から巨大な鷲の頭がのぞいている。
ビーン　わ～い、鷲の神獣だ～い──ということはないよね。
GM　ない！

食欲魔人シャイロン、怪物の卵に挑戦する!?

GM　翼をバサッとはためかせて、鷲の頭を持った獣は、その全身を現す。その下半身はもちろん獅子。もちろん、伝説の魔獣「グリフィン」なのでありました。

バッソー　えーと、グリフィンの強さはと——げげげのげ！　数値が載っていない。これでは計算しつくした戦いができないではないか！

GM　敵の数値がわからないほうが、断然おもしろい戦いができるよ。それでは、戦闘をはじめようか〜！

　初登場のモンスターは、プレイヤー・キャラクターたちの強さを考慮して出すのが鉄則。今回のグリフィンのように、ボス・キャラ的な出し方をする場合には、雰囲気を盛りあげるように、登場のさせ方にも凝ってみよう。

　しかし、だれだってミスはある。しかも、ぼくはけっこう多い。バッソーが持っている「ウォリアー・マスク」のことを失念していて、せっかくかっこよく登場したグリフィンだったが、意外にあっけなく倒されてしまったのであった一。

　教訓、自分が出したアイテムは、忘れるな。

GM　なんだか、GM水野のRPGワンポイント・レッスンみたいになっちゃった。

シャイロン　ほんと、こけおどしだったね。

GM　正式なデータではもうすこし強くしておくよ。有名どころの幻獣、魔獣があんまり弱いとかっこ悪いからね。

バッソー　クリスタニアのグリフィンは宝物を貯めこんでいるかな？　ちょっと巣を覗いてみよう。

シャイロン　まさしくそのとおり、幸運の神の声が、わたしの脳裏にも響いている。行ってみよう。

バッソー　はいはい。巣には宝物はなかったけれど、大きな卵がひとつある。

バッソー　うぐぐっ、胸が痛む。領土を侵犯したのはこっちなのに。母親を殺しちまったい。



サイア　悪いことをしたわねー。

シャイロン　この卵だけで何食分あるだろうか？

サイア　えー、食べるの？

シャイロン　もちろん。鳥の卵は食べても、グリフィンの卵は食べないでは差別になる。

レイルズ　そういう理屈もあるんだね。

サイア　わたしはイヤよ。グリフィンの卵なんか食べたら、絶対に食あたりするわ。

バッソー　しかし、どんな味がするか試してみたくはあるな。

レイルズ　そうそう、食こそ冒険だよ。中国人とフランス人を見習わないとね。

シャイロン　話は決まった。あとは調理方法を考えるだけ。フライパンにはのらないだろうから、石を積みあげてその上に置いて、直火でゆっくりと焼くのがいいと思うな。

GM　……忘れてた。シャイロンはドワーフだったんだ。

シャイロン　そ、食欲の権化ドワーフ。

GM　じつは、シャイロンこそが本能の戦士だったんだ。しかし、このままでは食べたこともないグリフィンの卵の味を説明させられる羽目になる。「美味しんぼ」じゃあるまいし、それではたまらないから、強引に話を展開させてしまおう。

バッソー　あ、汚ねーの。

GM　ゲームマスターが汚いことをした場合には、マスターの裁量という言葉になるのさ。えーと、空からロック鳥とみまがうような巨大な鷲が舞いおりてきた。あたりに激しい突風が巻きおこる。

ビーン　わーい、神獣だ、神獣だ。

サイア　結局、突風に吹かれちゃった。

GM　そして、その巨大な大鷲はすこし離れた岩場に止まると、その精悍な目でじっときみたちを見下ろす。もちろん、神獣だから、全身から白いオーラのようなものが立ちあがっていて、その姿はまさしく神々しい。

　そして、岩山の神獣、白頭の大鷲ことフォルティノは静かに思念を送ってくるよ。「わたしに何の用だ、人間よ。ここは我が聖地、汝らのような定命の者が来る場所ではないぞ」



レイルズ　いえ、じつは頼みがあって来たのです。理由はこれこれしかじかです。

GM　「理由はわかった。わたしは、会合の地を監視する役目を自ら進んで引き受けた。あの場所は、すべての周期の中心。あの地を中心に周期は回っていく。周期、それは運命と置き換えてもいい。周期が完全であるかぎり、それに支配される者の運命はすべからく見通せる。だが、周期は失われようとしている。それが是か非か、だれも、我等神獣でさえも見通せるものはいない」

バッソー　だから、それを会合で決めるんだろ。

GM　そのとおりだ。そして、もしかすれば、今度の会合が最後の会合になるやもしれぬ。神獣の民は争いを起こしておる。「赤色の蟻帝」のつくった法律は、周期にとってかわろうとしている。さらにバルバスは神王を名乗り、いったい何を目論んでおるものやら。

サイア　あたしたちもそれを知りたいの。だから、会合の地まで運んでいってくださらない？

レイルズ　おっと、色仕掛けだね。

サイア　どこがよ！

GM　フォルティノ答えて――外なる者に問う。

レイルズ　はいはい。

GM　「汝らは、我等が創りたる周期に従う意志はあるか？」

レイルズ　ないない。

GM　「ならばこの地にて何をせんと思うか？」

ビーン　何をしよう。それこそ、最終回までに考えておくよ。

GM　そんなに回数はないぞ、とこれは大鷲ではなくGMからの言葉。そして、大鷲はその答を楽しみにしておこうときみたちに告げる。「そろそろすべての神獣が集(つど)うころだ。わたしの背に乗れ。風の峰を越えて会合の地まで汝らを連れていこう。フェネスではなく、このフォルティノが認めた者としてな」

ビーン　ラッピー。

バッソー　飛行機は嫌いだけどな。

GM　さて、次回はいよいよ会合の地。ビーンの大好きな神獣がうじゃらうじゃらと出るからね。

◎グリフィンのデータ◎

生命点(LP)	5D10＋50
精神点(MP)	20
抵抗力(RE)	60
イニシアティブ値(IV)	5
アーマー値(AV)	6
攻撃%	90
ダメージ	2D6＋10(2)
回避%	30
移動力(MV)	人間×2
経験点	200
魔法/特殊能力	飛行

FROM CRYSTANIA

グリフィンの卵は、やはり孵化(ふか)しかけてドロリとしたところを、生のままズルズルっと飲む！　これがいちばんおいしい（ジョークですからね、ジャストジョーク）。

バカなことをいってないで、業務連絡とまいります。

現在募集中の読者参加イベント、全国から続々と応募のおたよりがまいっております。が、ぜいたくを申せば、いまいちインパクトに欠ける作品が多い。とにかく奇をてらいましょう！　ウケをねらいましょう！

というわけで、「神獣イラスト・コンテスト」、「クリスタニア名所案内」いまだ大募集中。この連載に関するご意見、ご感想も待っています。なおRPGルールに対するご質問は、「ロードス島商店ルール係」までお願いします。ではまた来月。

〈ハガキのあて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部
「クリスタニア」係

ロードス島戦記 商店

読者待望

結果発表

ロードス島戦記 キャラクターコンテスト

まいど、「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。大変長らくお待たせいたしました。応募総数が、なんと9000票近くもあったという「ロードス島戦記キャラクターコンテスト」の結果を発表いたしますっ!!

栄光の1位は、小ニース!!

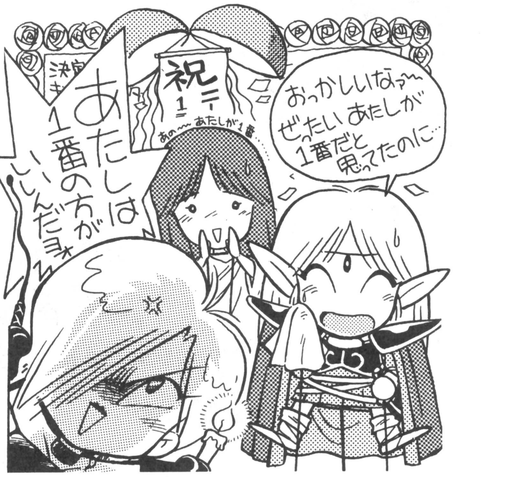
順位	キャラクター名	登場メディア	得票数
1	ニース(小)	リプレイIII	2550
2	ディードリット	リプレイI他	933
3	ライナ	リプレイIII	872
4	パーン	リプレイI他	695
5	スレイン	リプレイI他	564
6	オルソン	リプレイII他	509
7	リーフ	リプレイIII	414
8	シャリー	リプレイII他	406
9	スパーク	リプレイIII	403
10	シーリス	リプレイII他	298
11	セシル	リプレイII他	214
12	ジルヴァー	リプレイII	205
13	ウッド・チャック	リプレイI他	189
14	リディア	カセット1	156
15	レイリア	リプレイI他	149
16	エト	リプレイI他	116
17	ナルディア	小説2	101
18	ラーズ	カセット2	80
19	ギム	リプレイI他	74
20	カシュー	リプレイII他	70
21	ブラムド	小説2他	67
22	GM(水野良)	リプレイI他	66
23	カーラ	リプレイI他	58
24	イルク	小説2他	43
25	アシュラム	リプレイII他	41
26	ウォート	リプレイI他	33
27	フィアンナ	リプレイI他	32
28	フォース	リプレイII他	28
29	テシウス	小説1他	23
30	ダークエルフD	リプレイIII	22
31	マール	リプレイII他	20
32	グリーバス	リプレイIII他	19
	ギャラック	リプレイIII	
34	オルソンの姉	小説3	18
35	シューティングスター	リプレイII他	17
36	クリス	リプレイII	16
37	エイブラ	小説3他	14
38	デニ	小説2	13
	ルシア	リプレイII	
40	アルマ	リプレイII	12
41	ホッブ	リプレイII他	11
42	アルド・ノーバ	リプレイIII他	9
	リビング・アーマー	リプレイII	
	リチャードスン	コンパニオン	
45	マーシュ	小説2他	8
46	アズモ	小説2	6
	ホブゴブリンA	リプレイIII	
	出渕裕	リプレイI他	
49	リリア	リプレイIII	5
	砂走り	小説2	
	ラーズの伝書鳩	カセット2	
52	大ニース	リプレイI他	4
	バグナード	リプレイIII他	
	フラウス	小説1	
	ドライアード	小説2他	
	メ切君(©伊東岳彦)	リプレイIII扉	
57	フレーベ	リプレイI他	3
	アスタール	小説3他	
	ライトニング	リプレイI	

投票ありがとうございました！

なんと第2位に2.5倍以上も差をつけた小ニースが、ぶっちぎりで第1位の座を獲得しました。得票総数じつに2550票！　この中にはひとりで1000通以上も投票してくださった東京都の東海波臣鮒魚公様、700票以上投票してくださった東京都の水野響様、500票以上投票してくださった埼玉県の結城勝様という「ニース御三家」がいらっしゃいます。

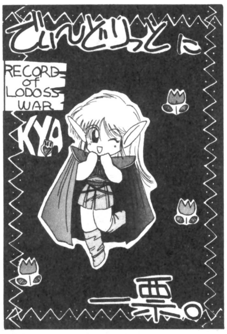
2位には中間発表時にトップだったディードリットが、3位にはライナがそれぞれ入賞しました。以下4位パーン、5位スレインと続きます。

このコンテストは『ロードス島戦記』に登場するすべてのキャラクターが対象となるため、かなり幅広い層に投票がありました。中間発表時には0票だったＧＭやギャラックもそれぞれ22位、32位と健闘しています。おもしろいところでは、30位のダークエルフＤ、46位のホブゴブリンＡ、52位のメ切君といったキャラクターでしょうか。組織票アリというコンテストだけに、かなりおもしろい結果となったようです。





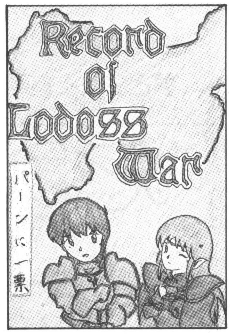
▲大阪の西浦正雄様。豊穣の女神に扮したニース。まさに労作といえます



▲住所・氏名とも謎のお方。2位に終わっても、ディードリットは永遠です……よね



▲札幌のプルるん様。ううっ、ライナさん怖い！　急上昇で3位入賞です



▲東京の和田賢一郎様。ロードスの騎士パーン、実力発揮で第4位でした



▲神戸の沢野文子様。このスレイン、かなり美化されてますね。と～ぜんの第5位

今回は、皆様にいろいろとお願いがあるの♥　と水野はいった

水野良戦記 12

最近、ファンから送られてくる手紙が増えてきた。もちろん、嬉(うれ)しい。もらった手紙は、いちおう全部読んでいる。もちろん、受け取ってすぐに読めるわけじゃないけれど、暇(ひま)を見ては目を通している。

その中でちょくちょく目につくのが同人誌。おもしろいのもあれば、イマイチかなと思える物もあるけど、それぞれに活気があって読んでいて楽しい。でも、「公認してください」と手紙が添(そ)えられたりするのを見ると、つい首をかしげたくなってしまう。

この場で答えるけれど、水野には公認ファンクラブをつくる意志はない。ファン活動って、とにかく自由なもの。それと、公認である公認でないということは無関係だ。ということなので、今後は同人誌に「公認してくれ」という手紙は添えないように。同人誌は楽しく読ませてもらうから。

それから、返信用切手が同封されている手紙もけっこう困る。何しろ水野は筆無精である。それに枚数が多いので全部の手紙に返事は書けない。それこそ仕事にさしさわるし、手紙を出さないファンに、不平等だと思うから。心打つような手紙には、切手など添えてもらわなくても、こちらから手紙を出すからね。ということで、やっぱり返信用切手は同封しないでね。以上、水野からのお願いでした。

今後ともよろしくお願いいたします

みなさんのおかげで大盛況となった当コンテスト。従業員一同から感謝の意をこめて、今回のコンテストに投票してくださったすべての方の中から、抽選でプレゼントを贈らせていただくことにしました。当選者の方と、プレゼント内容は次号にて発表いたします。みなさん、ほんとうに投票ありがとうございました！

さてここからは通常の営業にもどります。キャラコンは終わりましたが、今後ともイラストコーナーは続けてまいります。みなさま、投稿のほうよろしくお願いいたします！　そして当商店をさらに盛りあげてくださいませ！

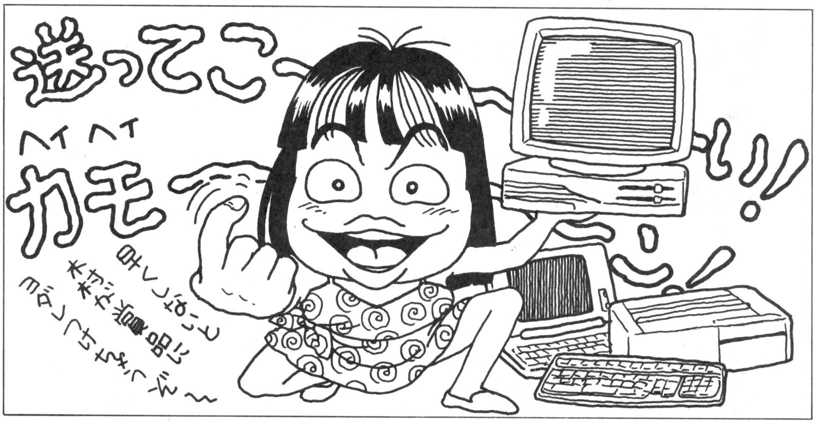
また、ロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は「ロードス島戦記商店ルール係」までお願いいたします。
あて先：〒102 東京都千代田区九段南４−７−16　市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

しめきりせまる!!

システムソフト
コンプティーク主催

ブルトン・レイ シナリオコンテスト

先月号で発表した「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」。いよいよ、しめきりが目前にせまってきたぞ！
みんな、構想は練りあがったか？　製作状況は快調か？
夢と名誉と豪華賞品に、貴重な夏休みを賭けるのだ！



審査員決定！

みんなの力作を厳正に審査するため、システムソフトとコンプティークが選んだ５人の評定衆。この顔ぶれにピーンときたら即応募せよ！

ゲームデザイナー 黒田幸弘氏



「ＲＰＧ千夜一夜」でおなじみの人気者、クロ先生。もちろん『天下統一』のゲームデザイナーとしても有名だよね。

漫画家 伊東岳彦氏



コンプでは「聖エルザ」のイラストでファン激増。現在、コミックコンプで「宇宙英雄物語」を大好評連載中なのだ。

イラストレーター いのまたむつみ氏



「宇宙皇子」のイラストなどでもおなじみ、人気の女流イラストレーター。アニメーターとしての顔も持っているぞ。

システムソフト 宮迫靖氏



システムソフトのアミューズメント事業部副部長。この人に名前を売っておけば、将来システムソフトに入れるかも。

コンプティーク編集長 佐藤辰男氏



別名、ボスキャラ佐藤。やさしそーな顔してるけど、じつは恐ろしい酒乱だとゆーウワサだ。あくまでウワサだけど。

　イラスト／杉山真理

ブルトン・レイ　シナリオコンテスト
応　募　要　項

●入賞：優秀作（10本）に賞状＋賞品
●資格：プロ・アマ/年齢/男女の制限はありません。
●作品内容：未発表（小説、マンガ、ゲーム等として発表されていないもの。同人誌、同人ソフトは可）のオリジナル作品に限ります。
●応募方法：『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』にて作成したシナリオディスク１枚、応募用紙１枚、シナリオのPR１枚、プリントアウトしたオリジナルシナリオのマップ（プリンタ所有の方のみ）を１組として、封書にて郵送してください。
●結果発表：1990年11月8日発売のコンプティーク12月号の誌上にて発表予定。
●応募先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」係
●しめきり：1990年8月20日消印有効。
●応募上の注意：①ひとりで何本応募してもかまいません。②１枚のシナリオディスクにつき１シナリオのみです。③封書１通につき応募作品は１組（シナリオディスク１枚＋応募用紙１枚＋シナリオのPR１枚＋プリントアウトしたオリジナルシナリオのマップ）（マップはプリンタのある方のみ）に限ります。④オリジナルの応募用紙以外（コピー等）での応募も可です。⑤応募作品は返却しません。必要な方はあらかじめコピーを取ってください。
●その他：①入賞作品は、パッケージ商品としてシステムソフトより発売されます。②入賞作品の著作権、その他一切の権利は角川書店およびシステムソフトに帰属します。③審査経過についての問い合わせには応じられません。④商品化に際しては、印税その他は一切発生しません。

豪華賞品がキミを待ってる!!

総額 200万円

大賞　1名



①PC-9801フルセット
32ビットパソコン9801 RA21＋ディスプレイPC-KD853N＋熱転写カラープリンタPC-PR150V
②システムソフト'91新作98対応全ソフト
③コンプティーク１年分

審査員賞　7名

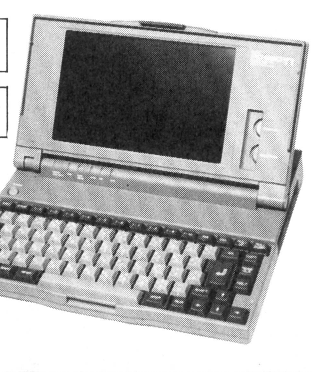
①以下より１点／電子手帳、マイクロモデム、コードレス電話、音声感知カメラ、ディスクマン、カメラ式スキャナ、電子キーボード
②システムソフト'91新作ソフトより5本
③コンプティーク１年分

佳　作　10名

システムソフト新作3点セット
『大戦略Ⅲ'90』『インペリアルフォース』『パズルトピア』

コンプティーク賞　1名
システムソフト賞　1名

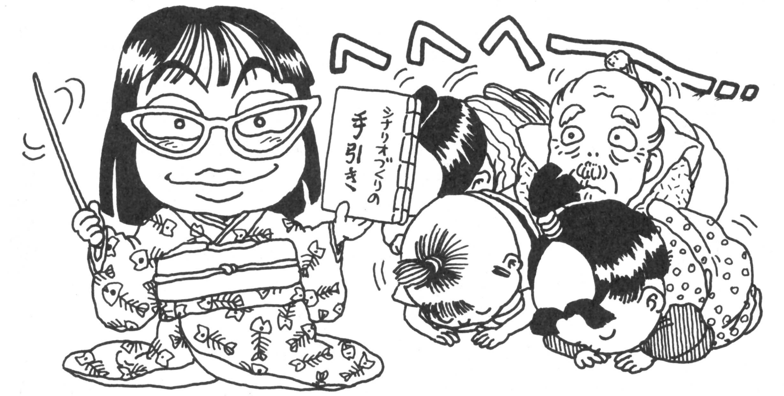
両賞１名ずつに、それぞれつぎの賞品3点セットが贈られる。
①PC-9801N
②システムソフト'91新作ソフトより5本
③コンプティーク１年分



なにが豪華って、やはりサンゼンと輝く大賞の『98フルセット』、次点のシステムソフト賞、コンプティーク賞の『98ノート』には、恐れいりやの鬼子母神。審査員賞のハイテクグッズだって、目移りしそーなバラエティだわ。しかも、以上の４賞は、それぞれシステムソフトの新作とコンプ１年分つき。ビンボーなキミにとっては、目がくらむほどのマブしい賞品群であろう。南無阿弥陀仏、南無阿弥陀仏。また、佳作の諸君には、システムソフト新作３点セット。しかも入賞作はシステムソフトから商品化されちゃうんだもんね！

8月20日消印有効・急げ!!

みなの者、頭が高〜い!! 女帝イボンヌが教えてつかわす、シナリオづくりのコツざます!!



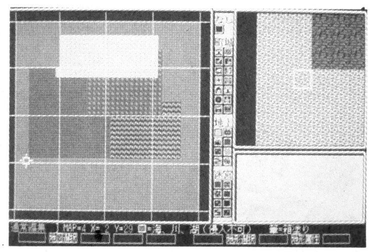
ほほほほほ、迷える子羊たちよ、元気かね。このイボンヌ様が教えるシナリオづくりのコツをマスターすれば、ドジでカメのキミにも、かならずや明るい道が開けてこよーぞ。しめきりは刻一刻と近づいているのじゃ。ボヤボヤしてると、賞品はだれかのものになっちゃうざます。さあ、悪いことはいわないからアタシの話をよくお聞き!

POINT ❶ マップづくりは基本中の基本なのであーる!

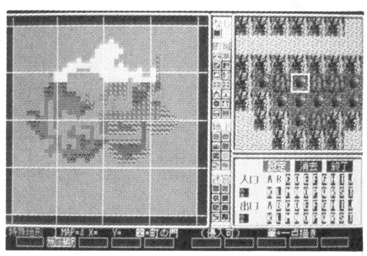
先月も話したよーに、シナリオづくりのはじめの1歩はマップづくりである。まず、だいたいの地形(たとえば北は沼地、南は砂地にするとか)を決めたら、箱塗りで大まかなカタチをつくる。箱塗りってのは、指定した範囲内を四角く塗りつぶす機能だ。この機能を使うと、マップづくりが異常に早いワケ。

で、大まかなカタチが完成したら、今度は1コマずつ修正を加える。川をつくったり、入江のラインをなめらかにしたり。侵入できない森や岩場を効果的に配して、ちょっとした迷路をつくってみてもいいぞ。ほーら、なんとなくカタチになってきた。

フィールドが完成したところで、今度は町や城、ダンジョンをつくる。鍵のかかった部屋や家を設定したら、あとで鍵を忘れずに設定(ポイント③参照)すること。また、とくにダンジョンの場合は、入口と出口、下り階段と昇り階段を、しっかり対応させてつくるべし。でないと、入口があるのに入れない謎のダンジョンや、階段を下りたらそれっきり出られない恐怖の地下迷宮が生まれてしまうのである。それはそれでオモシロそーな気もするが、かぎりなく意味のない設定だ。やめなさいね。



◀箱塗りで、大まかなカタチをつくってみた。こんなもんかな



◀入江のカタチを整えて川や森を加えたら美しい島になった!

POINT ❷ マップができたら汎用キャラの作成だ!

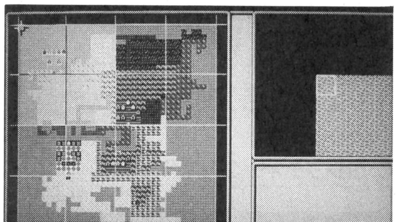


さてマップが完成したら、つぎに汎用キャラ(いわゆるザコキャラ)の設定である。汎用キャラは、先につくったマップに配置するワケだが、10×10、20×20、40×40の3つの設定範囲が選べる。この場合、注意していただきたいのは、10×10モードで家や町の中に汎用キャラを配置しないこと。なぜなら町の中の重要キャラが、ヤツらに殺されてしまうからなのだ。

また、最後にゲームのバランスをとる時は、この汎用キャラで微調整するといい。経験値をやたらとあげすぎたりするとゲームがおもしろくなくなるので、そこらへん、うまくやってちょ。

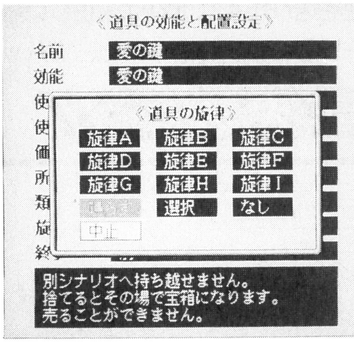


◀これは代表的ザコキャラ「はーげる鳥居」



▲20×20モードでマップ上に配置してるところ。ザコはおとなしく最初の村あたりをウロついてなさい

POINT ③ 施錠扉をつくったら、アイテムを忘れず設定!!



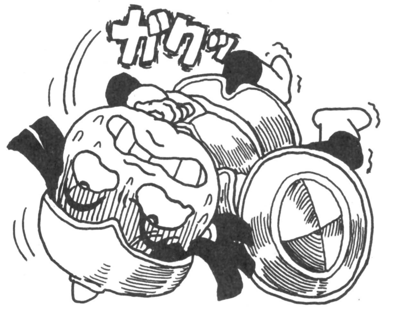
▲アイテム設定は、いと楽し。効果音なんかも、いろんなメロディの中から選択できるのだ

マップ上に鍵のかかった部屋や家を設定した場合、忘れちゃいかんのが、その扉を開けるための鍵の設定である。ま、べつに鍵じゃなくても、ペンダントとか笛とか、とにかくその扉を開けるためのアイテムをつくらなくてはいけない。アイテムの効果（たとえば鍵の場合は「扉を開く」とか）は、魔法で設定。つまりアイテムの設定と同時進行で、魔法の設定をするワケだ。ただし基本的な魔法はすでに組み込まれているから、意外とラクチンなのである。

アイテムの設定事項には、そのほかに入手方法や属性などの項目がある。入手方法の「戦利品」とは、文字どおり敵と戦って奪い取るアイテムのことだが、これは出現がランダムになるので要注意。特定の敵を倒して入手する重要アイテムは、「戦利品」と設定せず、「シナリオ」で設定するほうがよろしい。

また「属性」の設定は、ひとつにしぼること。アレもコレもの欲ばりジイサンはポチつれて、『ここ掘れ、ワンワン』と墓穴を掘ってしまうのである。

さて、最後にもうひとつ注意しておきたいのは、「防具を設定する時に、攻撃魔法の効果を設定するな」ということ。呪われたアイテムとして設定するならともかく、フツーの防具にコレをやっちまうと、装着した本人がダメージを受けてしまうのだ。いくらなんでも、これは激アホである。こんなんで死んだら悲しすぎるぜ、ベイビー。



POINT ④ その他、シナリオづくりのもろもろの心得

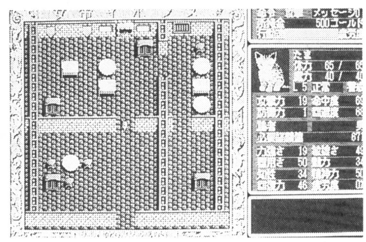
マップ、汎用キャラ、アイテムや魔法の設定が終わったら、いよいよ役割キャラをつくってメッセージやフェーズに取りかかるワケだ。が、その前に、シナリオ全体についての要注意事項。前号でもいったけど、くれぐれも欲ばりすぎと没個性にご用心である。やたらゴチャゴチャとまとまりのないストーリー、ありきたりの展開……そーゆーのは決定的に不利なのだ。みんなをアッといわせる斬新なシナリオを待ってるぜ。ま、要はオリジナリティやね。

役割キャラの設定にしても、やはりオリジナリティとアイデアをフルに盛りこんでいただきたい。たとえば木村は主人公を猫にしてみたのだが（名前はタマ）、これがなかなかユーモラスでかわいいヤツ！　こーゆーオチャラケ路線も大歓迎だぞ。

役割キャラの設定で注意すべき点は、駒の設定を忘れないこと。透明人間になっちゃうからね。あと弱点の設定をするのは、基本的にボスキャラのみ。なぜなら、ほかの武器やアイテムによる攻撃が、必然的に効きにくくなってしまうのだ。イベントに関係するキャラにだけ、弱点をつくるようにしよう。

それから町の中に、あんまり大勢の役割キャラを詰めこまないこと。役割キャラの数には限りがあるので、重要なキャラを設定できなくなっちゃうぞ。


▲肖像グラフィックは、ほかにもう１種類あって、好きなほうを選択できるのだ


▲子猫のタマの大冒険。パーティの仲間にはドラゴンも入れてあげよーかな。楽しいぜっ！

メッセージに関しては、文の切れる場所を考えて、なるべく読みやすいよう配慮すべし。ひとりの人物と長い会話をする場合は、最初は「話しだす」にして、あとは「話しかける」で続けるとスムーズに流れるのだ。

以上の注意点を頭にいれて、楽しいシナリオをつくってくれ。待ってるよ！

急告 公開審査に200名様ご招待

な、なんとシナリオコンテストの審査＆発表が、ナマで見れちゃうんだぜ！　その名も『日本一のブルトン・レイ　シナリオコンテスト大賞発表会』だぁ〜。当日は審査員の先生がたによる公開審査のほか、ゲーム製作講座、豪華プレゼント抽選会なんかもあるぞ。くわしい内容は来月発表するけど、ひとあしお先に入場者を大募集だ!!

●日時　10月14日(日)
開場16:00　開演16:30
●場所　東京・野村ホール
●応募方法
ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記し、下記までお送り下さい。当選の発表は招待券の発送をもってかえさせていただきます。
●あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部「ブルトン・レイ大賞発表会」係。

これだけはハズせない!!

コンテスト応募の秘技公開!!

どんなにいいシナリオをつくっても、応募方法をまちがえたんじゃ、キミはただのカバである。動物園でブハブハいう一生を送りたくなければ、正しい応募の秘訣をマスターしなさい。わかったね、ブハッ。

① 応募用紙

I 応募方法

作品は、1ディスクに1シナリオ。それにコンテスト応募の愛の3点セット（応募用紙＋シナリオのＰＲ原稿＋マップ）を添えて送っていただきたい。ただしマップは、プリンタを持ってる人だけ。プリンタを持ってない人は、2点セットでよろしい。何作も応募する場合は、それぞれのディスクにそれぞれ応募セットをつけること（応募用紙はコピーでＯＫ）。1枚のディスクに何本もシナリオを入れたり、何枚かのディスクをひとつの応募セットでまとめたりするワザは、はっきりいって反則である。

IIタイトル&シナリオレベル

応募用紙の記入は、右の記入例を参考にして、記入もれやミスのないよう気をつけるべし。とくにメインタイトルとサブタイトルのフリガナ、シナリオレベルの記入などは、うっかり見すごしやすいので要注意だ。たとえば右の記入例などは、応募者の年齢を故意にまちがえている悪い例である。木村は18歳だ。本人がいうんだからまちがいない。

IIIゲームクリアの最短ルート

ここには、ゲームをクリアするための最短ルートを順を追って書いていただきたい。各イベント（アイテムや情報の入手、重要な戦闘など）には番号をふり、そのイベントがどこで起きるのか、マップにも番号を書き入れてくれ。このスペースに入らないほど長くなった場合は、ここの部分だけコピーして、応募用紙といっしょにとじればいい。

IVシリアルナンバー

ここには、キミの『シナリオエディタ』のシリアルナンバーを記入する。くれぐれも、ユーザーディスクのナンバーなど記入しないように。何本シナリオを応募しようと、同じ『シナリオエディタ』で製作したものなら、ここには同じ番号が書きこまれるはずである。

記入例

フリガナ タイトル（最大7文字）	マニュアルよう マニュアル用	シナリオレベル	1
フリガナ サブタイトル（最大15文字）	モデルシナリオ モデルシナリオ		

サブタイトルはつけなくても結構です

フリガナ 名前	イボンヌ　キムラ イボンヌ　木村	男・㊛	年齢 20歳
住所	〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F		
TEL	(03)221-9851	職業 学校名	コンプティーク編集部

ゲームクリアの最短ルート

①領主に会う→②西の洞窟へ行ってタルカスの剣を手に入れる→③山の東の森の奥で賢者に解封の鍵をもらう→④南の山の封印を解く→⑤ドラゴンを倒す

以上

シナリオエディタのシリアルナンバー　999999

③ マップ

これはプリンタを持っている人だけ。『シナリオエディタ』のプリントアウト機能を使おう。



②シナリオのＰＲ

キミがつくったシナリオのＰＲを、400字以内でまとめてほしい。手書きの人は原稿用紙で、ワープロの人はプリントアウトしたものを添付すべし。自分のシナリオの見どころ、いちばん苦労した部分、あるいは評価してほしいポイントなどを簡潔に書いてくれ。書類選考の重要参考物件となるので手を抜くなよ。

しめきりは8月20日当日消印有効

ここまで親切に教えてやったのに、まだ大ボケかますヤツは、いくらなんでもいないと思う。個性あふれるシナリオと正しい応募方法、これさえあれば無敵である。諸君の健闘を、心から祈ってるぞ！

あて先

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」係

ブルトン・レイシナリオコンテスト 応募用紙

※この欄には書かないでください。
No.

フリガナ タイトル (最大7文字)	□□□□□□□	シナリオレベル	
フリガナ サブタイトル (最大15文字)	□□□□□□□□□□□□□□□		

サブタイトルはつけなくても結構です

フリガナ		男・女	年齢	歳
名　前				
住　所	〒			
TEL		職　業 学校名		

ゲームクリアの最短ルート

シナリオエディタのシリアルナンバー					

※太枠の中を書きこんでください。

クニちゃんのRPG VOL.36

千夜一夜

幽霊よ永遠なれ!

「呪い(のろい)」「怨霊(おんりょう)」と話が続いたからには、この話題を避けて通るわけにはいかないでしょう。えっ納涼(のうりょう)シリーズじゃねーぞって? だいじょうぶ。RPGはどんな素材でも取り込んでしまうのです!

黒田幸弘

第208夜 幽霊も住めない日本?

最近の日本では、どうも幽霊がパッとしないね。そりゃ幽霊だから、あまりパッとされても困るんだけど、ぜんぜん話題に出ないのも寂しいよね。そういえば昔は、遊園地に行くと、必ず〝お化け屋敷〟があったけど、最近ではあまり聞いたことがないなあ。

「へえ、黒田さんは、お化け屋敷が好きなんですか」

というのは友人のFくん。まあ、バカ話の相手としては適任なんだ。

「え、べつに好きなわけじゃないよ。でもお化け屋敷っていうのは、遊園地の中でも、昔から客に人気のある場所なんだぜ」

「人気がある、うーん、なぜだろう?」

「だからさ、お化け屋敷にアベックで入るでしょ。さて、そうすると何が起こるかな?」

「そりゃ……お化けが出てきますね」

「それで、女性がお化けを怖がると?」

「あ、そうか。そばにいる男に抱きつくんですか。そりゃダメですよ!」

「なんで?」

「最近の男は情けないですからねえ。たぶん女性は平然としていて、男のほうがガタガタ震えている、ってなところじゃないですか」

うーむ、そうか。情けない! 昔のお化け屋敷は、男の天国だったのに。

「だいたいお化け屋敷なんて、黒田さんは古いんですよ。いまや遊園地といえば、〝絶叫マシーン〟の時代じゃないですか」

「〝絶叫マシーン〟?」

「ほら、なんていうかな。そうそう、昔のジェットコースターですよ。でも最近のやつは、途中で1回転ループしたり、すごいやつが多いですよ」

「ふうん、1回転ねえ。でも、同じ怖さとはいっても、昔のお化け屋敷とはずいぶんちがうなあ」

「そうですね。なにしろ幽霊は、恨み(うらみ)だとか復讐(ふくしゅう)だとか、はっきりいって暗いですからね。でも最近の遊園地じゃキャーキャーと明るく騒いでストレス発散、これしかないですよ」

なるほどね。こりゃどうも幽霊の時代ではなさそうだな。そういえば最近は、幽霊屋敷なんていう建物も、さっぱり聞いたことがないね。昔はどの町でも1軒くらい、幽霊が出るというふれこみの、古い屋敷があったんだけどなあ。

「あ、そうでしたね。幽霊屋敷かあ。そういえば、ボクの家の近くにもありましたよ」

「へえ、そりゃいいや。それでどうしたんだい。探検でもしたの?」

「いやあ、そういえば一度行ってみたいと、思ってはいたんですけどねえ。でも塾が忙しくて、それどころじゃなかったなあ」

「塾ねえ……じゃ、その幽霊屋敷は、いまでもあるのかい?」

「あれば楽しいんですけど、たしか10年くらい前に、地上げで壊されちゃいましたよ」

やれやれ、由緒正しい幽霊屋敷を地上げするなよ。まったくいまの日本には、幽霊も住めなくなってきたんだなあ。

第209夜 幽霊の姿の研究

なぜ幽霊がはやらないのか、を考えてみると、どうも幽霊が、世の中の流れから遅れているのがマズいんじゃないかな。なにしろ、最近の世の中は、ファッションにうるさい時代でしょ。だけど日本の幽霊といえば、長髪をザンバラにして、ひたいには三角の白い布をつけて、白い着物に白の帯だからねえ。いくら伝統の姿だとはいえ、あまりにもセンスが古すぎるよ。

「しかし、黒田さん。そうはいっても、日本のオバケといえば、あの格好なんじゃないですか」

「そう決めつけてはいけないよ。何か新しいものへ挑戦しようという心が大切なんじゃないかな」

「また、偉そうなことをいってますね。それじゃどんな格好がいいんですか?」

切り返されると困ったな。まあ、従来のファッションが目立たない、ということを重視すれば、こりゃヘビメタしかないでしょうね。髪を赤くして、



垂直に立てて、顔にメイクをして、皮のジャケットを着て……。

「ちょ、ちょっと待ってくださいよ。そんなハデな格好をした幽霊が、どこの世界にいるんですか？」

「べつにいいじゃないか。新しい幽霊のスタイルということだから」

「でも、それじゃ日本の幽霊じゃないですよ。どうみても西洋の幽霊だなあ」

ところが幽霊の格好ってやつは、それほど画一的でもないんだな。だいたい洋の東西を問わず、幽霊というのは、生前のままの姿で出てくることが多いんだ。たとえば国王なら王冠をかぶり、武将は甲冑をつけた姿で、ヒュードロドロと現れるんだよ。

「なるほど。そういわれてみれば、そうですね。たしかに生前の姿だなあ。しかし、病死ならいいけど、もし武将が戦死したりすると、どんな格好で現れるんですか？」

「そのへんには、いくつかの説があるようでね。たとえば……」

きわめて単純に考えると、幽霊は死んだときのままの姿で現れる、となるよね。つまり、戦死して首を取られた武将は、首なしの姿で化けて出るんだよ。こういった幽霊が「首を返せ～」と迫ったという経験もあるよ。

「へえ、そんな怪談があるんですか」

「たしかアメリカ北東部の、ニューイングランドに伝わる伝説じゃなかったかな。牧師が夜中にとなり町から帰ってくると、首のない騎士、というか馬に乗った男に襲われた、という話があるんだ」

「へえ、それでその牧師はどうなったんです？」

「いやあ、それがね。なにしろその話は、子供のころに見たディズニーのアニメだったんでねえ。もとはヨーロッパから伝わった民話のようだし、どうも原作があるらしいんだけど、ぜんぜん調べてないんだ」

「ディズニーですか。黒田さんの子供のころじゃ、戦前の話だな……」

何とでもいってくれ。どうせ調べてない私が悪いんですよ。

しかしこういう首なしの幽霊というのは、怖さは増すかもしれないけど、やっぱり不便だよね。だいいち化けて出てきても、いったい誰の幽霊だかわからないもの。それに首どころか、バラバラ殺人の被害者の場合は、どうやって幽霊になればいいんだろうね。足だけとか、手だけで化けて出るのも、まるで様にならないしなあ。

というわけで、他人に殺された幽霊は、いちおう生前の五体満足な姿で現れるようなんだ。ただし服装は死んだときのままで、もし血糊がベットリついていても、そのまま着て現れるようだけどね。

また、恨みなどとはあまり関係のない幽霊は、ふつうの生活をしていた時の姿で現れるようだね。まあ、これは子孫に何か予言をしたり、死ぬまぎわに旧友に会いにくるとかいった、事件を起こさない幽霊の場合だけど。

「ふうん、なるほど。幽霊によってずいぶんちがうんだなあ。しかし、そうだとすると、日本の幽霊は、なんでみんな白い着物姿なんですか？」

「あれは死装束といって、死体に着せる着物なんだよ。だから死んだときの服装で現れる、っていうパターンじゃないかな」

「恨みをもっているから、死んだときの姿で現れる、というわけですか？」

「そういうこと。でも、いまではあんな格好をしてる人はいないから、そろそろ変えどきかもしれないよ。さっきいったヘビメタとか、あるいはお化けは怖いという性格を重視して、やーさんスタイルとか……」

「まあまあ、それはともかく……同じ幽霊でも、とくに恨みがなくて死んだ人は、生前の普通の姿で現れるんでしたね」

「そうだね。だからサラリーマンなら、スーツ姿の幽霊が出るんだろうね」

「となると、警官は制服ですか」

「うん」

「じゃあ、ヌードモデルの幽霊はどうなんですか？」

「……！」

また話が変な方向に向かってしまったなあ。まあ、そりゃたしかにヌードモデルは、一般的な姿は裸だよ。でもねえ、忘れちゃいけないのが、〝幽霊は死んだときの年齢で現れる〟ということなんだ。10歳で死んだ子供の幽霊は10歳の姿だし、80歳の老人の幽霊は80歳の姿なんだよ。本人は90歳で死んだけど、現れる幽霊は25歳のときの姿、などという都合のいいパターンは、聞いたことがないぜ。

「やっぱりダメかあ」

「まあ、問題としては、老人になったら、いくらヌードモデルでも、服を着てるほうが普通じゃないか、と考えられるね。それに万が一、服を着てなくても……」

「ボクはパス。黒田さん、どうぞ」

「こら、そんなものかってに人に押しつけるなよ！」

ところがしばらくして、Fくんに会ったら、やっこさん、何かを一生懸命調べてるじゃないか。

「やあ、何を調べてるんだい？」

「あ、黒田さん。ちょうどよかった。マリリン・モンローの幽霊の出るとこ

ろを知りませんか？」

第210夜 人魂の使いかた

日本の幽霊に欠かせないものといえば、やっぱり人魂だね。ほら、幽霊が出てくるときに、まわりでボーッと光ってる青い光の玉だよ。夜中の墓地でも、うまくいけば見られるんじゃないかな（保証はしないけどね）。

しかし、あの人魂というのは、いったい何なんだろう。文字からいけば人間の魂ということになるから、死んだ人間がお化けになったんだろうね。だけど、よく考えてみると、幽霊っていうのも、死んだ人間じゃないか。だとすると、人は死ぬと幽霊になる場合と、人魂になる場合があるのかな？

それとも人魂というのは、肉体がなくなってしまった幽霊なのかな。待てよ、幽霊のほうは、じつは単なる肉体の亡霊で、人魂は霊魂の亡霊だ、とも考えられるぞ。

というような、楽しい考察も、だんだん科学が進歩してくると、できなくなってしまうんだ。このあいだ新聞を読んでいたら、大学の先生が人魂の研究をしてるっていうんだぜ。しかし、こりゃ商売妨害じゃないか！

●

もっともRPGの世界では、学者の先生がどういう結論を出そうが、まるで関係ないんだ。なんといってもファンタジー世界、やりたいことができる、というのが最大の売り物だものね。

「よう、あんたたち。景気がよさそうじゃないか」

「ああ、おかげさまで。冒険から帰ってきたばかりだよ」

「それもでかいヤマを当てたんだぜ」

「そりゃまた、うらやましい話だな。そうだ、あんたたちみたいな大物に、ちょうどいいアイテムがあるんだ」

といって店の主人は、奥のほうから何かをひっぱり出してきたんだ。

「何だい、そりゃ？」

「魔法のランタンだよ。絶対に灯りが切れることはねえ、という保証つきの代物だ」

「どこの保証だ？」

「う、ああ、たしか……王立魔法学院の代理店……だよ」

ほんとうかな、と疑ったパーティだが、とりあえずは店の地下室へ。そこで眺めると、たしかにこのランタン、ボーッと青い光を出してるじゃないか。



「どうだい、何もしなくても、ちゃんと光が出るだろ」

「まあね、でも、ちょっと暗いぜ」

「おいおい、ベテランの冒険者の旦那がたが、何をおっしゃってるんだね。考えてみろよ。このランタンが明るけれりゃ、ダンジョンの奥のほうにいる化け物に『いま俺たちが行くぞぉ～』といってるようなもんじゃないか」

「ま、まあ、そうだね」

「だから灯りは、こんな明るさでじゅうぶんなんだよ」

口のうまい商人にごまかされてしまい、一行は金貨千枚を払って魔法のランタンを買ったんだ。そして、さっそくランタンを試しに、まだ未踏のダンジョンへ。

「ふーむ、ちょっと暗いけど、ちゃんと灯りはついてるな」

「しかし、なんだか寒気がしないか？」

「あ、俺もだ。風邪でもひいたのかな。なんだか背筋がゾクッとくるんだよ」

「たしかここは千年くらい前の王家の墓だったはずだけど、幽霊でも出るのかな？」

といいながら、山の中腹に掘った洞くつを進んでいくと、広間のようなところに出た。そしてそこには……。

「げっ、亡霊じゃないか」

そうなんだ。はるか昔に滅んでしまったはずの、国王とその家臣の亡霊が数百人、広間でパーティを待ち受けていたんだ。

「バカ野郎、お前が幽霊でも出るのかな、なんていうからだ！」

「それよりも背筋が寒かったときに、引き返せばよかったんだよ」

などと内輪でもめているようじゃ、まず勝ち目はないよね。一行は亡霊のパラライズをくらって、たちまち動けなくなってしまったんだ。

「わが墓に堂々と忍びこむとは、この不届き者め。亡霊となって、我が兵士の一員となるがよい」

といわれても、なにしろパラライズしてるんだから、誰もしゃべれないんだ。

「助けてくれえ！」ともいえずに、これで最後かと思ったら……。

「えーと、誰がランタンを持ってるん

だっけ？」
「ランタン？　ボクが持ってるよ。でも、パラライズをくらっては、持ってられないよなあ」
「落としたのかい。よーし、するとランタンは壊れて、中から……」
　ランタンの中から、なんと人魂が現れたんだ。
「お父様っ！」
「おお、娘ではないかっ！」
「お懐かしゅうございます、お父様」
「ちょっと、ちょっと、マスター」
「なんだよ、いいところなのに！」
「ひとりで盛り上がってるのはいいけど、話のほうはいったいどうなってるの？」
「あ、そうか。ようするに君たちの買ったランタンは、じつは人魂を封印したものだったんだよ」
「げっ、気色悪いっ！」
「ところがランタンの中の人魂は、なんとこの亡霊の国王の娘だったんだ」
「娘だろうが何だろうが、人魂じゃあしょうがないや」
「あ、そんなことをいってていいのかな。君たちはいま、大ピンチなんだぜ！」
「あ、そうか、えーと、いよっ、ミス人魂っ！」
　まあ、何をいっても、パラライズされてるから、言葉にはならないんだけどね。しかもマスターときたら……。
「娘がいなくなったとおもったら、きさまらが犯人だったのか。覚悟しろっ」
　さすがにあわてるパーティたち。
「そりゃないぜ、マスター。ランタンをつくったのは、あの道具屋の親父じゃないか！」



「まあ、そうだね。それじゃ、この娘の人魂が、父親を止めてくれることにしよう」
　というわけで娘の亡霊が口添え（くちぞえ）をしてくれたので、国王の怒りもおさまり、なんとか一行は助かったんだ。
「そうか、娘を助けてくれた方々だったとは、すまぬことをしたのう」
「え、ええ、まあ、そういうわけでして……」
「何かお礼をせねばならんのだが、そうじゃ、わしの隠し財宝のうち、金貨と銀貨を隠した場所を教えてやろう。好きなだけ持っていくがよい」
「え、ほんとうですか！」
　というわけで、なんとか洞くつから生還したパーティは、幽霊の教えてくれた迷宮を探したんだ。そして、かつて財宝があった場所にたどり着いたんだけど……。
「金や銀のカスのようなものは落ちてるけど、君たちの探していた財宝は、すべて空っぽになっていたよ」
「え、そんなバカな。あの幽霊国王のウソツキめっ！」
　と、そこに突然、さっきの国王の幽霊が現れた。
「こやつらめが、侮辱（ぶじょく）をするのか。わしはべつにウソなどいっておらんぞ」
　とたんに逃げ腰のパーティは、それでもくいさがったんだ。
「で、でも、それじゃ金貨や銀貨は、どこにいったんです？」
「そりゃあ、しかたあるまい。なんせ幽霊じゃから、最初からおあしはないのじゃ」



クロちゃん 朝日ゲームフォーラムにパネリストとして出席!!



▶RPGの未来を語る！

6月29日、朝日ホールで行われた「朝日ゲームフォーラム」（主催／朝日新聞広告局）に、われらがクロちゃんこと黒田幸弘氏がパネリストとして出席した。『ドラクエ』シリーズの作者・堀井雄二氏や、任天堂プロデューサー・宮本茂氏らとともに、日本のRPGの現状から今後のビジョンまで、業界事情などもおりまぜ熱く語りあう姿を、未来のゲームデザイナーを目指す人々やRPGのファンは、熱心に見入っていた。

RPGの王国 メルアレード

国王あいさつ

構成／冒険企画局



レムゼの軍の崩壊に、なすすべもないレムゼの妻は、戦の神ミルシナに嘆願します。いまレムゼの軍に力を貸してほしいと……。力を貸してくれるならば、いかなる願いでも受け入れると……。そこでミルシナは、ターナーの丘に雨を降らせました。砂丘に降る雨は騎馬の脚の自由を奪い、雨に不慣れなクドルの騎兵をたちまちのうちに混乱に落とし入れたのです。
──しかし、この願いの代償として、レムゼの妻は、ミルシナの僕となって永久に仕えるよう、いいつけられました。（コーンビル著『北方回帰線』より）

アマムラ「国内のごたごたもようやくおさまったおかげで、メルアレードも平和になったものだ」
わきあか「やはり、平和がいちばんなんですよね。うんうん」
かつら「そ〜いうこと！　さあ、今月も国民の方々と、RPGにいそしもうではありませんか!!」
わきあか&アマムラ「こいつ……反省の色が全然ないな……」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ＲＰＧの王国メルアレード」係

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ

〈ＲＰＧリプレイシリーズ〉
光と闇のレジェンド
黄昏の町エプリエル



発売元：宙出版
問合せ：03-268-4610
価　格：580円〔税込〕

楽し〜い楽しい夏休み。バンバン遊べる夏休み。そんな楽しい夏休みもなんとやら、年中無休のアイテムショップはこちらだよ！

リプレイっていうのは、実際にＲＰＧなりをプレイしてそれを文章にしたものだが、そのリプレイに新世代ＲＰＧリプレイと銘打って登場したのが、今回紹介する『光と闇のレジェンド・黄昏の町エプリエル』だ。
『光と闇のレジェンド』は必殺技と魔法が飛び交うファンタジーリプレイ小説だが、ＲＰＧ、小説、コミックがクロスオーバーしたつくりとなっていて、本文だけを読めばリプレイ小説として、本文上の注釈をあわせて読めば、ＲＰＧの説明とプレイヤー、マスター教本として楽しめる。

そして巻末のＲＰＧルールは簡単でスピーディー。ふんだんに使われたイラストとあいまって初心者にも最適。
しかも学園ホラーの『私立赤霧学園』サスペンス・ミステリーの『こちら榊心霊相談室』の２冊も同時刊行され、『光と闇のレジェンド２』も進行中。こりゃあ、要チェックだぜ。

今月のプレゼント

左で紹介のＲＰＧリプレイシリーズを３巻まとめて10名様にプレゼント。上のあて先まで応募してね

今月の評判アイテム

さあさあ、よってらっしゃい見てらっしゃい。今月は『クトゥルフ』ファンの声を集めてみたぞ！

●クトゥルフが４位!?　そんなハズは……みんな、クトゥルフをもっと応援するんだああっ!!
〈島根県／きむらひでふみ〉

●解き明かされる謎……。忍び寄る影……。クトゥルフは、いつでもあなたを待っています！
〈栃木県／澤田宗和〉

◀神奈川県／広緑風水



◀兵庫県／いけだただし



てなわけで、ホントにクトゥルフに乗っ取られてしまいました……

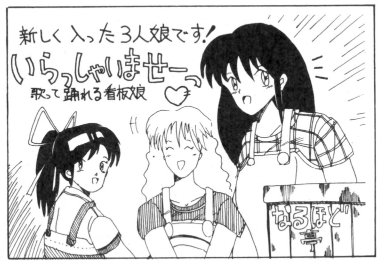
 イラスト／大野真実

冒険酒場 なるほど亭



◀富山県／巳綺里瀬璃

いやあ、最近はすっかり暑くなってきたねえ。なるほど亭には冷房なんてないから、客が増えると蒸し風呂みたいになっちまうぜ。……まてよ、これで看板娘が薄着になれば、もっとお客が増えるかもしれないな。ふっふっふっ



▲長崎県／いだか恵

お助け人参上!!（読者リポート）

Q．森のエルフの生活をくわしく教えてください。　〈愛知県／風竜〉

A．エルフは森では、自由きままに狩りをしたり、音楽を奏（かな）でたり、詩をつくったりと、楽しく暮らしているんだ。王とか貴族とか階級もあるけど、権力にはあんまり興味はないみたいだね。まあ、エルフの知り合いは少ないから、あまりくわしいことはわからないけどさ。

〈京都府／エルセ=ゴールディッシュ〉

◎それでは、エルフさんに直接たずねてみましょう。

A．え？　わたしたちの生活ですか？　そうですねえ……まず仕事ですが、8割が森の警備ですね。あとは家畜の世話とか……あ、そうそう、最近は冒険にいく人も多くなりました。食事は、野菜や木の実、果物が中心ですね。住居は、木に頼んで切らせてもらった木材を組んで、わらをふいてあります。仕事が終わると、みんな広場に集まって、果実酒片手に音楽を聞くんです。今度みなさんでどうですか？

〈滋賀県／エルフのジャス〉

◎ぜひ今度参加させてくださいね。

Q．ウィザードとメイジとソーサラーのちがいは？〈神奈川県／朝倉純一郎〉

A．メイジはホワイトスペルを吐いて、ソーサラーはファイヤーエレメントを出して、ウィザードは壁を通り抜けるスペルを吐く。　〈三重県／TEM〉

◎それはドルアーガの塔でしょ!!

A．なんじゃい、魔術師を3人も連れてきおって、どこがちがうか教えてくれじゃと？　フム……まあ、ええじゃろう。率直にいうぞ。よく聞け。

・ウィザード→イギリス生まれ
・メイジ→ペルシャ生まれ
・ソーサラー→ラテン生まれ

ようするに、出身地がちがうのじゃよ。

〈東京都／愚者一徳〉

◎ところ変われば呼び名も変わるってわけですね。

A．きみ、スズキ(魚)を見てみなよ。セイゴ→フッコ→スズキと、呼び名が変わっていくじゃないか。魔法使いだって、レベルによって、呼び名が変わるだけさ。　〈山口県／天下一智雄〉

◎そのほかにも、ウィザードは賢者、メイジは学者、ソーサラーは魔術師という説もありますね。

Q．頭のいいドラゴンが、人間の子供を育てたり、自分の軍隊をもったりすることはあるのでしょうか？

〈静岡県／鈴木達也〉

A．まず、人間の子供を育てるドラゴンがいるとすれば、かなりの変わり者だな。やつらの目には子供など、うまそうな肉のかたまりにしか見えてないだろう。軍隊のほうは、味方を傷つける心配なくブレスを吐けるぶん、一匹のほうが強いと思うがな。

〈大阪府／尾上直希〉

A．いいかい、よく聞くんだよ。きっとこのまわりには、ドラゴンに育てられたといっている人がいるだろう。でも、その人を特別だと思ってはいけないよ。その理由？　……いつかきっとわかってくれると信じているよ。

〈福井県／いまやそこくのあさぼらけ〉

A．善竜なら、子供を育てるでしょうね。しかし、軍隊については、ドラゴン自身が軍隊に匹敵する力をもっているので、必要ないのでは？

〈岐阜県／MADNESS〉

◎今月、もっとも反響を呼んだ質問でした。あなたはどう思いますか？

お助け人求ム!!（公開質問）

Q．ファンタジーRPGなどにでてくる、戦士や魔術師など、知りうるかぎりの職業を紹介し、教えてください。

〈愛知県／大肉〉

◎〈スタンダード編〉〈特殊職業編〉など、分類して紹介してほしいな

Q．一般的に、ドラゴンを飼うことはできるのでしょうか？　また、ドラゴンにも病気はあるのでしょうか（ちほう症とか）？

〈広島県／July〉



◀奈良県／菊地鷹®
今日はこれでおしまい。ホント、お疲れさま

●冒険者の宿●
ほのぼのInn



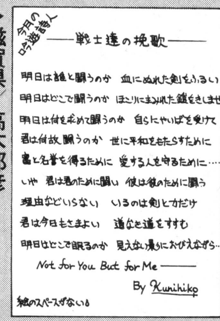
▲三重県／すぎた（町人）

いらっしゃいませ。今月の冒険はどうでしたか？　あらら、ホータイまみれになっちゃって……吟遊詩人さんの歌を聞いて、はやく元気になってくださいね。どうぞ、ごゆっくり♡

今月の吟遊詩人



▶兵庫県／魔法剣士ラングフィール


今月の吟遊詩人

——戦士達の挽歌——

明日は誰と闘うのか　血にぬれた剣をふるい
明日はどこで闘うのか　ほこりにまみれた鎧をきしませ
明日は何を求めて闘うのか　自らにやいばを受けて
君は何故闘うのか　世に平和をもたらすために
富と名誉を得るために　愛する人を守るために……
いや　君は君のために闘い　彼は彼のために闘う
理由などいらない　いるのは剣と力だけ
君は今日もさまよい　道なき道をすすむ
明日はどこで眠るのか　見えない影におびえながら…

Not for You But for Me ——

By Kunihiko

絵のスペースがない。

▶滋賀県／高木邦彦

夏の風景（？）



▲広島県／如月那由多
このハガキを見てるだけで、こっちも暑くなってきちゃったよ……

●ヘッドスライム殿!!　わが名はネクロン・アイ・ディアスと申す者。私はおぬしの勇気が気に入った!!　一緒にメルアレードを征服しましょうぞ!!

〈神奈川県／ディアス〉

◎わ～っ！　たいへんたいへん!!　誰か、メルアレードを守ろうという者はおらんのかあ？

●メルアレードをスライムの国に？　ヘッドスライム殿、その言葉、天才軍師ドラコ・パラディンへの挑戦とみた。と、いうわけで国王様、私に軍師の位を授けていただきたい。チカマル殿とともに、メルアレードを守ろうではないか！

〈千葉県／ハンニバル〉

◎その言葉を待っておった！　本日ただいまをもって、ドラコ・パラディンを、王国軍師に任命する!!

『東面の魔術師』当選者発表!!

今月も、プレゼント当選者の発表時間がやってまいりました！　さあて、『東面の魔道師』を手にする幸運な方々は……

大阪府／木村直史
愛媛県／水沼和博
大阪府／神沢英範
千葉県／久保田陽造
長崎県／堤幸宏

の5名です。おめでと～っ!!

●え～、メルアレードの近くに住んでいる山賊〝エルフィス〟のリーダー、マーニュ・レークというものです。そのうち王国に襲撃をかけにいきますんで、警備隊のみなさまがた、よろしくおねがいします。

〈北海道／有馬優〉

◎ああ……メルアレードのつかのまの平和が失われてゆく……

●ふと思った。神聖なる質問コーナーに、誰が最初にＧＡＧを持ち込んだんだろ～？

〈風の盗賊フィン〉

◎はて？　誰のしわざなのやら……？

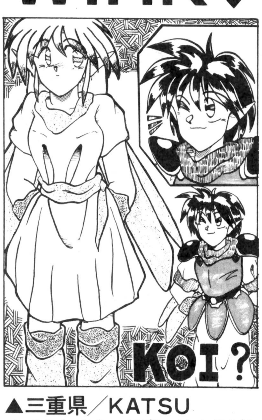
国民の不安……



▶奈良県／バーシュナック

役職は継続されます。ご安心を……

Wink♥



▲三重県／KATSU
すてきな出会いは恋の始まり（おもわず照れちゃったりして）♡

●失礼ながら！　こ、国王!!　質問があります。わきあか国王だった頃に騎士だった自分は、国王が変わったいま、騎士の位をはく奪されているのでしょうか？

〈兵庫県／アキラ=ウエスギ〉

◎そんなことはありません。あなたは王国の騎士です

お二人ともおめでとう★



▶岩手県／遠藤暢子

こちらはめでたくゴールインしたお二人。心からおめでとう！

おたより大募集!!

毎月ほのぼのInnに、楽しいおたよりを送ってくれて、ありがとうございます。ただいま、ほのぼのInnでは、みなさんの楽しい冒険エピソードを募集しています。もちろんイラストや吟遊詩人も大歓迎！　どしどしおたよりくださいね。

パラレルクエストII

SCENE.2 「19世紀前半」編

君は、ディメンション・パトロール(次元監視人)のエース。君の任務は、次元の平和を維持することなのだ。さて、今日の事件は？

1

休暇を利用し、事件ファイルを整理していた君は、「幽霊出現」という、妙な記録を発見した。場所はレトロ・エリア……。

→**2**へ



◀愛知県／近藤誠

2

興味をもった君は、さっそく問題の屋敷へとやってきた。オレンジ色の光とともに、君の姿が屋敷の庭に出現する。どうやら、ここには人が住んでいないようだ。さて……？

いまは昼　→**7**へ
いまは夜　→**11**へ

3

よおし！　箱を開けてみよう!!　……ん？　何だこりゃあ？　結末のあまりのバカバカしさに、君は力が抜けていくのを感じた……。

〔GAME OVER〕


◀東京都／けうま

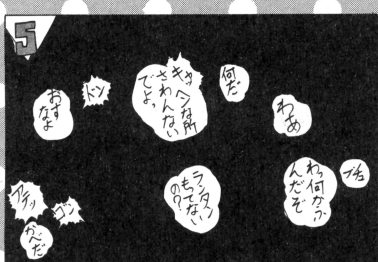
4

その女性は、君に屋敷にまつわる話を語ってくれた。あの屋敷には、秘密の地下室があるらしい。君は、マドモアゼルと一緒に、再び屋敷へと戻った。　→**11**へ

5

屋敷の中は真っ暗で、右も左もわからない。それにしても、やかましい連中だな……。

あっ!!　幽霊が出たぞ！　→**9**へ
あっ!!　宝箱があるぞ！　→**3**へ


▲三重県／リミール

6

箱の中は二重底になっていて、下には階段が隠されていた！　下は地下室になっていて、柩がひとつある。なかには……君たちは警察を呼んだ後、柩を丁重に埋葬した。

→**事件解決**へ

7

「あなたも、屋敷を調べに来たのですか？」君は、突然話しかけられて、振り返る。そこには、美しい女性が立っていた。　→**4**へ


◀愛知県／むらまつ理行

8

あっ!?　ちょっと待って……ズズーン!!　君は、彼と一緒にトラップのえじきとなってしまった。

〔GAME OVER〕


◀兵庫県／騒々主

9

突然現れた幽霊は、「光を……」とだけいうと、すーっと消えてしまう。そこには、大きな箱があった……。

マドモアゼルと一緒なら**6**へ
それ以外なら**3**へ


▲東京都／時津風弥生



▲富山県／くまみ陣

事件解決

その幽霊は、さらわれた女性のものだった。死してなお監禁されていたとは……さぞつらかったことだろう。君はD.P.の部長に大目玉をくらったが、そのおかげで幽霊を救うことができたのだ……。

10

裏口にまわった君は、びっくり仰天してしまう。大勢の人々が、幽霊見物のために、集まっていたのである……。

→**5**へ

11

時刻はすっかり夜だ。私用で転送機を使ったのがバレると、始末書ものだからな。はやく幽霊を見て、帰るとするか。

玄関から侵入　→**8**へ
裏口から侵入　→**10**へ

P・QIIでは、みんなの楽しいパラグラフを大募集しているぞ。今月のテーマは、11月号掲載予定の「西部開拓時代」と、12月号掲載予定の「江戸時代」だ！　内容はイラストでも文章でもOK!!　どっちも難しいテーマだから、採用率は高いぞ。ねらうならここだっ!!

続

おせーてあげる♡



今月の「続・おせーてあげる♡」は、『クリムゾンIII』を特別ガイド。ＭＳＸ2版も発売直後で、これでラクラクツアーもよし、こまったときだけ参考にするもよし。ツアーコンダクターは、ご存じケイちゃんこと森田慶子さん。さあ、２カ月連続ツアーへ出発！

特別講演
クリムゾンIII
講師：森田慶子

『クリムゾンIII』ツアーガイド 前編

"タストニア大陸編"

❶主人公の旅立ち
（終了レベル：14〜18）
「アンダースの町」→「南の塔」→「ほこら」〜「墓地」〜「ニーベンの町」〜「ルールドの村」〜「コンドールの城」（しばし観光。順不同）→「狂気の塔」（しばし修行）→「ベルマの町」

"ムーテシア大陸編"

❷ソーニアの旅
（終了レベル：１〜２）
「エルムの町」→「マークの家」〜「墓地」〜「ほこら」（順不同）→「アケイア城」

❸クウランの旅
（終了レベル：９〜11）
「バニアの町」→「クナイ山」

❹続ソーニアの旅
（終了レベル：９〜11）
「アケイア城」→「クナイ山」

❺ソーニア＆クウランの旅
（終了レベル：16〜18）
「クナイ山」→「アケイア城」→「墓地」→「マークの家」→「アラート山」

"再びタストニア大陸編"

❻主人公、ソーニア、クウランの旅
（終了レベル：19〜21）
「コンドール城」→「狂気の塔」→「コンドール城」

❼マリウスの旅
（終了レベル：７〜10）
「ペンシーラの村」→「クムラン山」

❽パーティ結集
（終了レベル：３人が19〜21）
「コンドール城」→「クムラン山」



旅の心得

今回旅するのは、抜群の操作性が評判だったシリーズの第３弾。前作同様パーティのメンバーひとりひとりのエピソードをプレイできるのがうれしい。それに今回はさらに演出が凝っているの。たとえば主人公と仲間が会うと、仲間のここまでの苦労話の形で彼らの冒険が始まったり……。ストーリーが入り組んでいて、とてもドラマチック。

旅を進める時に注意しなければいけないのは情報整理ね。ひとりで通った場所を、あとで別の人間が通ったり、パーティになってからまた通ったりすることが多いの。だから、のちに必要になる情報を早めに聞いてしまうケースもしばしば。きちんとメモしておくか、何度も話を聞くようにしないと、どっちへいけばいいのか迷うことになるわ。マップはあまり複雑ではないけれど、メモくらいはしておきましょ。２度目がラクですもの。

戦いに関してはひとり旅のときに要注意。油断すると死ぬことが多いから、こまめなセーブをお勧め！　ただダンジョン内でのセーブの際には、いん石のかけらを持っているかどうか、必ず確認して。もし、ダンジョンの奥深くでいん石のかけらを持たずにセーブすると、体力不足で出口までたどりつけずに泣きを見るはめになっちゃうわ。

イラスト／中野豪、マップ／渡辺天留子

ツアー見どころ解説

❶主人公の旅立ち

主人公の最初の冒険は「南の塔」での妹救出。ここのボスキャラには、レベル４以上もあればじゅうぶん勝てるんだけど、あとのことを考えるとついでにレベルを８くらいまで上げておくといいんじゃないかな。

さて、家に戻って自分の先祖の話を聞いてからが問題。当面の目的がわからないのよね。なにか情報が聞けるかと思った「ほこら」はもぬけのからだし、とりあえずタストニア大陸の東側をブラブラしてみるしかないわ。ただし、墓地ではダンジョンに足を踏み入れないほうがいいと思うな。出てくるモンスターが強すぎるもの。

モンスターのレベルが適当と思えるのは「狂気の塔」。ただ「コンドールの城」で話を聞くと、ここにいる姫を助けるには女戦士ソーニアと出会うことが必要なのよね。だからといって、ここを後回しにし「コンドールの城」の東や北にある町に行こうと思うと、やたらモンスターが強い。いったいなにをすればいいのかって、みんなが悩むところじゃないかしら。じつは「ベルマの町」への道にはやたら強いモンスターと弱いモンスターがゴッタに混じっているの。だから強いモンスターが出てきたときは逃げの一手を決めこめば、レベル８でも「ベルマの町」に着けるわ。ただ合流する仲間の強さを考えると、「狂気の塔」で多少きたえておいたほうがいいんじゃないかしら。ベルマの町で仲間を見つけるためには、建物の２階なんかも調べてね。

❷ソーニアの旅

この旅においてはマークの呪いについて調べ、解決の努力をすればＯＫ。

❸クウランの旅

いん石のかけらを買えるようになるまでバニアの町周辺で金と経験値稼ぎ。クナイ山のマッピングはしっかりやっておきましょ。後でまたソーニアが同じ道をたどることになるんだから。

❹続ソーニアの旅

クウランの跡をたどるわけだから、進めかたはカンタン。ただ、ボスキャラと対決する前に、牢（ろう）にいるクウランに必ず会っておこうね。さもないと、クウランと同じはめにおちるわよ。

❺ソーニア＆クウランの旅

ソーニアとクウランが合流したところからスタート。でも、あわてて城へ戻らないほうがいいわ。あとで対決するボスキャラの強さを考えると、「クナイ山」できたえておくのが得策。レベルを13〜14あたりまで上げればいいんじゃないかな。アケイア城ではクウランの師匠シンカイだけでなく、王様への報告もお忘れなく。マークの遺体にとりついた悪霊を倒したら、マークのお母さんにも報告をしてね。さて、アケイア城で聞いた話では魔人城とその先にあるマイラス山が気にかかるけれど、魔人城にはまだ入れないの。だからつぎなる目的地は必然的にアララート山。ただし、その前に手に入れた真実の鏡の修理をしておかなきゃ！　このムーテシア大陸で話をちゃんと聞いていれば、どっかにべらんめえ口調の職人さんがいたのを思い出すはず。修理をすませないことには、この大陸を脱出することはできないわよ。

❻主人公、ソーニア、クウランの旅

「狂気の塔」の上階まで行くことはカンタン。ただ姫にとりついたモンスターがかなり強いので、レベルを多少上げて、装備もアップしておいたほうがよさそう。

❼マリウスの旅

マリウスの冒険はあんまりラクで拍子抜け。なにせ薬をひとつも使わないうちに「クムラン山」頂上の洞くつまでたどりつけちゃうんだもの。ここのモンスターは弱いから、どうがんばってもレベルはそうそう上げられないけど、心配しなくても大丈夫。レベル10くらいでかまわないの。仲間と合流してから、しばらく戦闘中は防御につとめて死なないようにだけ注意していれば、すぐにレベルが上がっていくから。わたしはマリウスがレベル10、３人がレベル21でやってみたけど、３人が23になるころにはマリウスはレベル19。このていどの差なら困らないでしょ？

❽パーティ結集

主人公たち３人がマリウスを追っていくシーン。でもすぐにコンドール城を出ていかないで。王様からもらったカギを使って、お城の宝物をちょうだいしましょう。強い防具が手に入るわよ。さて、「クムラン山」で４人が出会えば、いよいよ本編へ！

次号をお楽しみに。



●クリスタルソフト☎06-326-8150●ＰＣ8801ＳＲシリーズ　MSX2　／8700円〔税別〕

QUESTION BOX

ディガンの魔石

エウレスで何をしたらいいのか、わかりません。いまのメンバーはマルラ、マラン、タオ・ホー、そして傭兵ふたりです。たぶんエウラドーナ人を仲間に入れてお告げ所に入るのだと思うんですけど、どうにも進みません。

〈大阪府東大阪市・石橋孝浩〉

タオ・ホーはもう仲間にしているのね？　それならカンタンよ。エウレスの町の西側に森があるでしょ？　あそこをウロウロしていると、リリファという女性が化け物に追われて困っているのに出会うわ。彼女を助けてあげれば、話は先に進むからね。　〈ケイ〉

ロードス島戦記

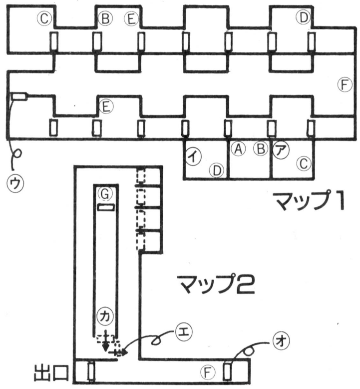
ミノタウロスの迷宮がクリアできずにいきづまってしまいました。どうかどうか教えてください。

〈群馬県佐波郡・スタンクラウド〉

ここはみんなから質問の来ているところ。複雑なのよね、あそこは。というわけで、一部ややこしいマップを掲載して、ポイントを解説するわ。

最初のほうはそれほどむずかしくないから、自分でクリアしてね。さて、まず最初にみんなが悩むのが真ん中の部屋から出てくるとまわりをぐるっと廊下が囲み、そこに部屋がずらっと並んでいるところでしょう。ここはドアの前に立つとあかりが消えてしまうわ。あかりをもう一度つけて、どれでもいいから部屋の中へ。ワープさせられてもあわてずに。部屋は全部隠し扉でつながっているので、外の壁沿いに時計回りに回っていけば、やがてはしごを見つけられるわよ。

このはしごの行き先がマップ１のＡ。アとイの部屋の壁にあるレバーを両方たおすとウの壁がドアに変わるの。おつぎはマップ２。エの壁を通り抜けるとオの壁がドアに。ここに入ると、カにワープするわ。Ｇのはしごでつぎのマップへ。複雑なのはこのへんまで。あとは根性でがんばってね！〈ケイ〉



サバッシュ

ドラゴン小国の地図はどこにあるんでしょうか？　ここでもうかれこれ１カ月も進まないので、ぜひおせーてください。お願い！

〈東京都杉並区・どつぼはまり野郎〉

ごめんねえ、残念でした、ここだけは地図がないのよ。自分でマッピングするっきゃありません。たまには基本に忠実に、じっくりとやるのもいいかも。　〈ケイ〉

サバッシュ

マラメイヤ地方にあるナストのトンネルで地震を起こしてくださいと頼まれたのですが、どうすればよいのか、わかりません。

〈奈良県北葛城郡・廣瀬八限〉

方法を探しに外へと出かけていると、見つからないのよね。じつは単にウロウロしているだけでいいの。そうすると自然に起きるようになってるわけ。偶然のできごとのおかげで感謝されて、だいじなアイテムまでもらっていいのかなあ、なんて感じなのよね。〈ケイ〉

ダンジョン・マスター

食料になるモンスターが無限に出てくるところがあるそうですが、それを聞いて安心していたら、レベル３で餓死してしまいました。何階にあるのかわかれば、あるていど調節できるので、できれば教えてください。お願いします。

〈千葉県市川市・伊沢寛之〉

ほいな。教えてあげようじゃないか。もうちょいだよ。この無限食料庫ともいうべき、モンスターの巣窟はレベル４のなかばにある。ただし、必要なだけのモンスターを倒したら、扉を閉めておくのを忘れないようにな。うしろから襲われるぞ。　〈クロ〉



TECHNICAL BOX



大航海時代

PC-8801SRシリーズ

重武装戦艦をつくる方法を見つけました。やり方は、造船所に投資して、工業価値を最高値の1000にするのです。そして「新造する」のコマンドを使うと〝重ガレオン〟という化け物戦艦をつくることができます。

また、財宝を持っているとき、㊢になる方法を見つけました。財宝を持った状態で、姫と「密会」します。そして「贈り物をする」で、いま持っている財宝を姫にあげてしまいます。もちろん財宝はなくなりますが、何度も手に入れて、これを5回ほど繰り返してください。すると姫の態度が最初のころに比べて変わり、ときどき資金援助までしてくれるようになります。

〈福岡県北九州市・森部康雄〉

今回、この情報がたくさん寄せられましたが、いちばん早くてデータがしっかりしていたのが森部君でした。あ、カンケーないけど、酒場女にじゃんじゃん酒をおごるとおもしろいぞ。

天下統一

X68000

すっご〜いバグ技を見つけました。まず、政略フェイズで武将の引き抜きを選びます。命令済みの武将では引き抜けませんが、ここでHELP キーを押したままやると、できてしまうのです。また、一度引き抜きに失敗した武将でも、HELP キーを押したままならできるので、欲しい武将を引き抜けるまで何度も命令ができます。

何度も失敗して、CPや残高がなくなってもさらに続けることができます。そうすると、CPや残高が最高値になってしまいます。CPは季節が変わると元に戻ってしまいますが、残高はそのままなので、お金に困ることはなくなります。さらにすごいことに、引き抜きたい武将を選ぶとき、忠誠値が0、すなわち当主・世継ぎも引き抜けてしまうのです。これを使えば、かなり楽に統一できるでしょう。

あと、同盟を結んで威信が上がったら、すかさずその国の当主を引き抜きます。するとつぎの季節に同盟が破棄されるので、また同盟を結びます。これを繰り返せば威信がすぐに上がります。

〈東京都国立市・若松直樹〉

はっきりいってすごい技だ。金には困らないし、武将もガンガン引き抜ける。怖いものなし。あまりにもヒキョーな技だけど、おもしろいから教えちゃいます(笑)。

三国志II

MSX2

兵糧を楽に増やす方法を見つけました。やり方ですが、自分の国の兵糧値を金の10分の1未満にして、できる限りの徴兵をするのです。すると兵糧が、なんと65000以上にもなってしまうのです。

〈千葉県習志野市・トトカルチョ〉

バグでオーバーフローを起こさせて得をする技の典型みたいですね。

ホールチェイサー

PC-9801シリーズ

カンタンに面クリアする方法を見つけました。やり方はROLL UP キーとROLL DOWN キーを同時に押すだけです。

〈神奈川県横浜市・水橋雄司〉

どーしても、すばやくクリアできない人や、パズルアクションの苦手なキミはこれで楽に進めるぞ！

DOKIDOKI Card League

PC-9801シリーズ

隠しコマンドを見つけました。

◇ミュージックモード

カナキーをロックして、起動させるだけです。

◇ANGELSの選手全員のパラメータを25にする方法。

デモ中に〝。〟キーを押し、データをロードすると、前にセーブされたデータがすべて25になります。

〈大阪府大阪市・ヨンピル〉

わりとコンピュータが強いので、なかなか勝てないんですよねえ。1枚もグラフィックを見ることができない、運の悪い人だけ使ってください。

情報・質問募集中!!　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「続・おせーてあげる♡」係


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第二十一話

PART 1
謎の秘宝窟発見――!!

莫高窟の手前で夕暮れになった。イージィたちは砂山の陰にジープを停め、敦煌の街にひきあげていく観光客のバスや研究者の車をやり過ごした。

やがて、東のゴツゴツした岩山の上に月がのぼった。

千数百年前、ひとりの僧侶がその三危山にやってきたところ、突然莫高窟が現在ある方向に金色の光がさし、ちょうど千の仏がいるように見えたので、そこに岩穴を掘り、仏をすえたという。それが莫高窟のはじまりとされている。だから、莫高窟は鳴沙山と呼ばれる砂丘の東側の断崖に、三危山と対面するように造られている。

月光に照らしだされた崖に、大小600もの人工の洞窟が長さ1600メートルにもわたって黒々とした穴をさらしているさまは、やはり不気味であった。砂丘の端に造られたというより、イージィにはむしろ、背後から押しよせる砂にのみこまれかかっている古代の廃墟のように見えたのである。

イージィたちは遠くでジープをおり、メドウズの指示にしたがって、人影のたえた石窟にまるで墓あばきの盗賊団のようにしのびよっていった。

実際、先頭をいく陽龍の人目をはばかるような様子からすると、盗掘まがいのことをやるつもりらしい。莫高窟には貴重な壁画や仏像が膨大に残されており、それらを保護するために警備の者も配置されているだろう。この先楼蘭という本来の目的地があるのだから、ここでトラブルを起こすことはできるだけさけたかった。

陽龍は、架けわたされた回廊をすばしっこく音もなく走りまわり、窟の中をつぎつぎとのぞいていく。順序はでたらめだし、イージィたちの速さなどまったく気にしていないから、ついていくだけでも大変だ。

ある窟にとびこんで、西方のヘレニズム文化の影響をとどめたみごとな菩薩像に出くわしたと思うと、別の窟では、極楽浄土を描いた華麗な細密画が目の前いっぱいにひろがったりする。莫高窟は、1000年以上にもわたって東西文化の交差点に造営されていったのだ。いそがしく窟に入りこむたびに、その時代時代で変化する表現方法や多様なモチーフが、イージィたちの前にめまぐるしく展開していった。

そのうち、いつのまにか完全に陽龍の姿を見失ってしまった。

「しかたない。わたしが子供を見つけてくるまで隠れていてくれ」

メドウズが、陽龍に負けずおとらずの身軽さで闇の中に消えていった。

「もう、陽龍たら、こまった子ね。迷子になったらどうする気かしら……」

ルルが、心配そうに左右の無数の窟を見まわした。

「まあ、何を探すにしても、そいつはあの不思議な子供にしかわからないのだからな。これだけの人数でウロウロしているほうが危険だ。ここはメドウズにまかせて、わたしたちは莫高窟見物としゃれこもうじゃないか」

アタワルパは、そう言ってさっさと手近な窟に入りこんでいった。

堂の奥、一段深くくり貫かれたところに一体の座像が鎮座している。右手の手の平を前にむかってかかげ、左手をすくうようにひざの上にさしのべたポーズがじつに自然で、ギョッとするくらい写実的な像である。

「ブッダって、とってもやさしい顔をしているのね。色もとりどりだし、大昔に、作られたなんて思えないわ」

ルルは首をかしげて、阿弥陀仏にうっとりとみとれている。

イージィの視線は、それとは別のものにくぎづけにされていた。

「アタワルパ、天井に描かれている幾何学図形のことですけど……」

アタワルパも頭上を見上げた。

「ふむ、曼陀羅だな」

「ええ。円の中心にむかって、無数の仏が何重にもとりまいていますよね。これは、なんとなく魔法陣と似ていませんか？」

「きみも気づいていたのか。たしかに、曼陀羅の形は魔法陣を思わせる。しかも、曼陀羅とは、悟りをえた世界全体を表現したものだというではないか。きみが言うように、例の魔法陣に描かれているのがパンゲアの分裂図だとすれば、それもまた世界全体の究極の姿であるわけだしな――」

アタワルパは何度もうなずいた。

「そうなんです。近世までまったく交流のなかったはずの南米とヨーロッパに、まったく同じ図柄が描かれたビッグ・ジェネレイターがあったんですからね。西洋魔術で用いる魔法陣と、仏教の曼陀羅が関係があってもおかしくはないと思うんです」

「仏像の後背をかざっている光輪にしても、魔法陣そっくりだ……では、どういうことになるのかな――曼陀羅と魔法陣が、ビッグ・ジェネレイターに関係していることになるのか……？」

アタワルパとイージィは、思わず顔を見合わせた。

――と、そのとき、メドウズがもどってきて、陽龍がついに目ざすものを見つけたらしいと告げた。イージィたちは、さっそくメドウズについて陽龍のいる場所へむかった。

その窟は、屋根形にせりあがった天井いっぱいに、無数の妖怪変化や鳳凰や天人が舞い飛ぶ壁画でしめられていた。どうやら中国の古代神話にある天地創造を主題にして描かれた、かなり古い時代のものらしい。

陽龍は、菩薩像が腰かけている台座を、横から乱暴に蹴りつけていた。

「台座を動かすつもりなのか？　いくらなんでも、おまえの力では無理だ。

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィこと上条泉は、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行したことがきっかけで、世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、謎の古代機械ビッグ・ジェネレイターの秘密を解明する旅をつづけている。インカの王子アタワルパらと第二のジェネレイターを発見。新たに第三のジェネレイターを求めて楼蘭をめざす。途中香港でヨースケたちが敵を引きつけて逃亡し、イージィたちは無事中国大陸へ渡るが、彼らを待っていた案内人は、なんと不思議な子供だった――!?



どれ、わたしが見てやろう」
　アタワルパは陽龍を横にどかせ、そこにしゃがみこんで、ナイフの先で像と台座の合わせ目をコツコツとさぐっていった。
「ムッ……」
　アタワルパがまゆをひそめた。
「どうしたんですか？」
「イージィ、これを見てみろ」
　イージィがアタワルパの手元をのぞきこむと、ナイフでこそげとられた土のところに、ごく細いものではあるが、くっきりと黒い線が見えていた。
「これは……すきまがあるんですね！」
「そうだ。この塑像は、一見台座と一体になって彫られたように見えるが、実は別々になっているのだ」
　メドウスが手をかして３人で力を合わせて押すと、最初こそピクともしなかったが、いったん動きはじめるとごくなめらかに横にすべって、腰の下にポッカリとまっ暗な穴があらわれた。
「あっ、下にむかう階段が……」
　驚いて目をまるくしているイージィの横を、陽龍が機敏にすり抜けてたちまち穴の中にもぐりこんだ。
　イージィたちは、陽龍を追ってすぐに入り込んでいった。体をかがめて四つんばいにならなければ通れない狭い石段が、20メートル以上も地下へつづいていた。やっと通路を抜けると、驚くほど広い場所に出た。
「す、すごいや。このドーム形の部屋は、直径が10メートルはあるぞ！」
　イージィは、その高さと広さ、それになによりも精確な造りに呆然としながら、ライトで周囲をずーっと照らしていった。
「アラッ、床がピカピカ光ってる……ほ、宝石だわ。床いっぱいに、宝石が敷きつめられてるんだわっ!?」
　ルルが歓声をあげた。
「なんということだ。100年ほど前、この莫高窟で無数の経典や古文書が発見され、20世紀最大の発見と騒がれたものだが、この部屋はそれ以上だ……文字どおり、宝の山を発見したんだ！」
　アタワルパも、興奮をおさえきれずに叫んだ。
　そのときだった──
（インカ王よ、何をそんなに驚いているのだ……）
　その、ことば──というか、奇妙な〝感覚〟は、だれの心にも大きく響きわたったようだった。アタワルパだけでなく、イージィもメドウズも、ギクリとしてその場に立ちどまった。
　イージィは、それがチロルのビッグ・ジェネレイターの上で経験したテレパシーであることに気づいた。



（〝神の使い〟なんですか？——ルルのご両親がいらっしゃるんですか!?）

だが、あのときのように、思考空間に引きこまれるようなことはなかった。周囲の感じも、人の姿もそのままだ。

（そんな者ではない。ほら、余がここにすわっているのが見えないか。余は、インカ王と同じく、神の御前(みまえ)にもっとも近くはべる者——楼蘭王(ローラン)だ！）

全員の視線が、何かさからいがたい力にあやつられるように、いっせいに部屋の一角にむけられた。

そこには、一目で黄金とわかる豪奢(ごうしゃ)な椅子(いす)に腰かけ、足をブラブラさせながら、不敵な上目使いで一同をにらみすえている小柄な姿があった。それは、あの不思議な子供——陽龍(ヤンロン)であった。

PART 2

転生する楼蘭王

（楼蘭王……おまえが、楼蘭王だというのか……!?）

アタワルパは、当惑の表情で黄金の玉座の上の陽龍(ヤンロン)を見つめた。

その当惑は、2つの不可解さがかさなったものだった。

ひとつはもちろん、この得体のしれない子供が、いきなり奇妙な威厳を帯び、楼蘭王などと名乗ったことである。そしてもうひとつは、砂漠と歴史の中に埋もれて消えた〝楼蘭〟という国のとらえがたい印象であった。

楼蘭のはじまりはさだかではない。獣や鳥の往来さえはばむという大砂漠の中に位置したことが、長く他国の人々の目から隠しつづけたのである。

楼蘭が歴史に登場した理由からして、楼蘭が、騎馬民族・匈奴(きょうど)と大帝国・漢の抗争のはざまで両者からその独立をあやうくされる存在となったからであった。中国本土にその名を知られるようになってわずか数十年後の紀元前77年には、国王が殺され、住みなれた美しい街を放棄させられ、楼蘭という国は絶えてしまったのである。

かつては世界について知りつくしたいという欲望にとりつかれたこともあるアタワルパではあったが、彼の魂の故郷である大インカ帝国の規模と歴史からすれば、楼蘭はあまりにもちっぽけな存在だった。

（フン。インカ王よ、大国ボケだな。

われわれの使命とは、広大な領土を持ったり、多くの者にかしずかれたり、莫大な富にかこまれて暮らすことじゃないはずだぞ）
　アタワルパの思考をすばやく読みとって、陽龍はあざ笑うように言った。
（待て。では、この黄金や宝石は何だ。楼蘭の人々は、いったい神からどのような使命をあたえられていたというのだ――いや、ぜひ教えてくれ。われわれインカ人が楼蘭人と同列の存在であったのなら、それは、おそらくわれわれの使命でもあったはず……）
　アタワルパはグッと身を乗り出した。
（やれやれ、インカ人はそんな当然のことまで忘れはててしまったのか。なに、簡単なことさ。それは――創世球を守護することだ）
　陽龍は、こともなげに言いきった。
（創世球……そうか。まさに、ビッグ・ジェネレイターを守ることだったのだな）
　うすうす予想していた答えであったらしく、イージィには、アタワルパの熱い好奇心が急速にさめていくのが感じられたが、彼が落胆したというわけではない。皮相な好奇心のかわりに、この探索行に対する確信のようなものがアタワルパの中にめばえつつあった。
　陽龍は、フッと遠くをなつかしむように目を細めた。そんな表情をすると、とても10歳にも満たない子供とは思えない……というか、むしろ、この場のだれよりも年齢と経験をかさねた老人のようにさえ感じられた。
（これらの宝石類はな、シルクロードの旅人から強奪したものだ――）
（な、なんですって!?　じゃ、あんたたちの一族は盗賊じゃないの。アタワルパを責めたりはできないはずよ！）
　陽龍が、やわらかなまなざしをルルにむけた。
（やさしい娘さんよ、しかたなかったのだ。漢と匈奴に故郷を追われたわれわれは、たしかに盗賊団となった。だが、それは楼蘭を守るためだったのだ。創世球を発見しそうになった者を放置してはおけなかった。これらの宝物は、欲しくて盗んだのではけっしてない。やつらが楼蘭に入った形跡を消し去るために、どうしてもどこかに隠す必要があったのだ）
（そうか……だから、楼蘭はなかなか発見されなかったんだね）
　イージィのことばに、陽龍は重々しくうなずき返した。
（もちろん、われわれが襲ったのは、盗掘をくわだてたやつらばかりではない。偶然遺跡に入りこんでしまった者もあった。だが、創世球を見てしまった者は生かしてはおけない――使命とは、かくも苛酷なものなのだ。何百という騎馬兵を夜襲で全滅させたこともある。この手が、何千人に死をもたらしたことか……）
（おまえがか……まさか!?）
　絶句したアタワルパだけでなく、全員が驚きの目で陽龍を見つめた。
（余は何十代目かの陽龍だ。今では断片的で、ぼんやりとした記憶しかないが、余は、死に変わり、生まれ変わっては、そのたびに砂漠の流浪民族の長、楼蘭王に転生したのだ）
（信じられない話だ――）
（おまえだって、かつてはそうだったはずなのだぞ。神のしもべの血を色濃くひく者であれば、な。以前は、このような念話さえも、自在にあやつることができたのだ。残念ながら、余にも、今では神が造られたこの観世洞でなければ不思議の力をあやつることはできなくなってしまったが……）
　陽龍は、なつかしそうに洞窟の中を見わたした。
　そういえば、こうやってテレパシーをかわしている間でも、陽龍とアタワルパの思考は、他の者を圧倒して力強く伝わってきている。
（神がこの洞窟を造ったのか……それでは、楼蘭王よ、おまえは神を知っているのだな？）
（知らぬ）
　陽龍の答えはそっけなかった。
（見たこともない神の使命に、どうして命をかけていられるのだ？）
（会ったことはあるのだろうが、もうそんな遠い記憶は失ってしまった。わたしを使命に駆りたてるのは、いく世代にもわたって持続してきた意志と、そのために流されてきた血に対する尊敬の念だ）
（なるほど……で、わたしにもそれを見習えと言うためにここに連れこんだというわけか？）
　アタワルパはあくまでも懐疑的な姿勢をくずさず、皮肉っぽく言った。
（いや、それだけではない）
　陽龍は、ようやく話の本題に入ったらしく玉座の上で居ずまいを正した。
（知ってのように、この100年、200年は広大な中国の環境も大きく変えた。シルクロードは途絶え、われわれの使命も楽になったかと思ったら、こんどは探検隊だの、学術調査団だのといったものが入ってくる。今では、この観世洞の上に後からできた千仏洞には観光客が押しよせ、西域一帯は中国軍の支配下におかれているありさまだ）
（ゲリラ戦術では守りきれなくなったというのだな）
（そうだ。だからだと思う――神は、楼蘭の位置を知る最大の手がかりであるロプノール、つまりロプ湖を消滅させてしまった。われわれ一族も散り散りになった。見わたすかぎりの大砂漠の中では、余の記憶をたよりにしても楼蘭を発見することはできないのだ）
（でも、日本のテレビ局の調査隊が、何年か前に遺跡を発掘しましたよ。ぼくもその番組を見ましたけど……）
　口をはさんだイージィに、陽龍はニヤリと笑いかけた。
（あれは、故郷の地を追われたあとで、われわれが別の場所に再建した街の跡だ。本物の楼蘭を見いだすには、あるものが必要なのだ。しかし、それを、余の祖父が第二次世界大戦のどさくさで失ってしまった）
（では、わたしたちは楼蘭には行きつけないのか……）
　アタワルパは大きくため息をついた。
（いや、だからこそおまえたちを連れてきた。インカ王よ、おまえのふところにある石こそ、失われたものと同じものなのだ。さあ、それを取り出せ、そして楼蘭への道を照らしてくれ！）
（〝神の石〟かっ――！）
　アタワルパは、すぐさまポケットをさぐった。
「おおっ……!!」
　期せずして一同から驚きの声があがった。アタワルパの手のひらの神の石から、まばゆいばかりの光が発し、洞



窟内をくまなく照らしだした。そして、ドーム形の天井に、その光を受けて複雑な模様の線画が輝きだしたのだ。

（あ、あれは……）

（なんと、世界地図だぞ!?）

それはたしかに、現在の精確な地球儀そっくりの図柄だった。

呆然と頭上を見上げる一同のまん中に、陽龍（ヤンロン）が進み出た。

（これが観世洞の名のいわれだ。見ろ、あの大陸がインカの土地。そこに赤く光っている点が、おまえたちの守っていた創世球の位置を正しく示している。そして、中国大陸にある光点こそ、わが故郷、楼蘭なのだ――!!）

PART 3

ジャングルの女将軍

それから数日の後、ここはアフリカの中央部、ウガンダとザイールの国境付近――。

亜熱帯植物が繁茂する山地の中腹に、場所がらには似つかわしくない超現代的なヘリが、ジャングルをかすめるようにして着陸した。

ヘリの中からおり立ったのは、ゆたかな銀色の髪を肩の上にゆらせた若い女性だった。ヴァルハラ建国軍総裁ゲッペルスのひとり娘、シェリーである。

一分のすきもなく整列した数百人の軍服姿の中から、司令官格の男とサファリスーツの研究者らしき男が進み出て、シェリーにうやうやしく挨拶（あいさつ）した。

「このようなところまでおいでいただき、まことに光栄に存じます。シェリーさまのいつに変わらぬ美しいお姿を拝し、兵および研究者一同、ヴァルハラ建国軍の至上の栄光のため、よりいっそうはげむでありましょう――」

司令官がさらにことばをつづけようとするのを、シェリーはうるさそうにさえぎった。

「シュナイダー、くだくだしいお世辞（せじ）はそれくらいでいいわ。それより、ユルゲンス、発掘作業は進んでいるんでしょうね？」

シェリーは大きな胸をさらに突き出すようにそらせ、両側に寄りそう男たちを居丈高（いたけだか）に呼び捨てにしながら、自分のために用意されたテントにむかってツカツカと歩いていく。

この空き地は、ジャングルを切りひらいて作った臨時の基地であった。

「はっ――」

研究者が深々と頭をさげた。

「シェリーさまがこれだけ大量の軍隊を動員してくださったおかげで、発掘作業はすでに六分ほども進行しております。それと平行して、研究機材もこの中継基地を経由してぞくぞく運び上げておりますから、あと10日もすれば、部分的な研究なら十分とりかかれることと思います」

「10日か……遅いな」

シェリーは冷たく断定した。

「し、しかし、このような奥地では、機械で運搬することもできませんし、しかも、作業を優先するあまり、食糧の補給もとどこおりがちなありさまで、とてもこれ以上は……」

ユルゲンスは、ふき出す汗をしきりにぬぐいながら、苦しげに言い訳した。

シェリーは、テントの前にもうけられた組み立てテーブルの椅子に悠然（ゆうぜん）と腰をおろし、男たちを立たせたまま、

命令口調で言いはなった。

「ならば、10日後には、全面的な研究データをコンピュータに送りこめるようにしなさい。いいわね」

「ですが……それでは、あまりにも不完全なものしか送れません。最悪の場合、後でデータをすべて差しかえなければならないような事態も……」

「それで結構よ。今回の作戦は、わがヴァルハラ建国軍にはむかうふとどきな者どもをおびき寄せ、一網打尽にすることですからね。アフリカのルウェンゾリ山で第3のビッグ・ジェネレイターが発見されたという情報は、コンピュータを通じてすでに流してある。今ごろは、いさんでアフリカにおしかけて来ようとしていることでしょう。フフフ……やつらを浮足だたせるような情報を、できるだけはやく、もっともっとたくさん、あせるくらいに見せつけてやるのよ……」

話している途中から、シェリーは自分のことばにだんだん酔っていき、最後はニタリと残虐な笑みを浮かべてつぶやいていた。彼女の視線は、基地のむこうのジャングルをこえ、青黒い岩肌に濃い霧をまといつかせたルウェンゾリの山をさまよっていた——。

「手をおかしいたしましょうか、お嬢さま？」

前を行くシュナイダーが、荒い息を吐いているシェリーに声をかけた。

「うるさいわね、これくらいの登りなんか平気よ。それに、お嬢さまって呼ぶのはやめてちょうだい。ラインバックの孫娘みたいで気持ち悪いわ。わたしは、これでもヴァルハラの娘。れっきとした軍人なんですからね！」

シェリーはヒステリックに吐きすてて、シュナイダーの手をはらいのけた。

ビッグ・ジェネレイター発掘現場の準備がととのい、いよいよシェリーも山に登ることになったのである。

ルウェンゾリ山は、古代エジプトでナイル河の水源と考えられていた伝説の山である。エジプト人は、そこを〝月の山〟と呼んでいた。その神秘的な呼び名にふさわしく、ルウェンゾリ山はほとんど一年中深い霧と雲にとざされ、めったに下界からその姿をあおぎ見ることはできない。

山中は湿気がひどく、すぐに雨になる。そこを登るとなれば、息苦しい湿気に加えて、濡れてすべりやすい足場にも悩まされる。女性でなくとも苛酷な道のりである。

だが、シェリーは、杖一本だけをたよりに、歯をくいしばって独力で登りつづけた。立ちどまりそうになるたびに、彼女はある光景を思い浮かべ、ビーナスのような美しい顔をにくにくしげにゆがめては、ふたたび足に力をこめて歩きだすのであった。

（くそっ。あのときの屈辱、けっして忘れはしないぞ……）

シェリーの脳裏をかすめるのは、香港で水中レストランを襲撃した際の光景である。まんまとメドウズたちをワナにはめたつもりが、逆にヘリで攻撃され、目の前でとり逃がしてしまったのだ。

その後も、マカオからフィリピンのマニラに追い、さらに東南アジア各地へと探索の手をのばしたが、タイのバンコクでついに見失った。

（こんどこそ、逃がすものか。わたしにはむかえばどんなに恐ろしい目にあうか……思い知らせてやるわ！）

３日がかりの困難な登山のすえ、ようやくシェリーは、雲の上にその山頂を突き出したルウェンゾリの威容を目にした。頂上はふたつあり、マルガリ



ータとアレクサンドラという女性の名をもっている。無気味な魔女のようなふたつの峰の谷間にいだかれるようにして、ビッグ・ジェネレイターはひっそりと眠っていた。
「おおっ……!!」
谷間をのぞきこんだシェリーは、周囲に組まれた足場の間から黒々とした巨体を見せているジェネレイターに、胸のふるえるような感動をおぼえた。
（これは……故郷チロルの冷たくなったジェネレイターとはちがう。息づいている……このビッグ・ジェネレイターは、まちがいなく生きているわ！）

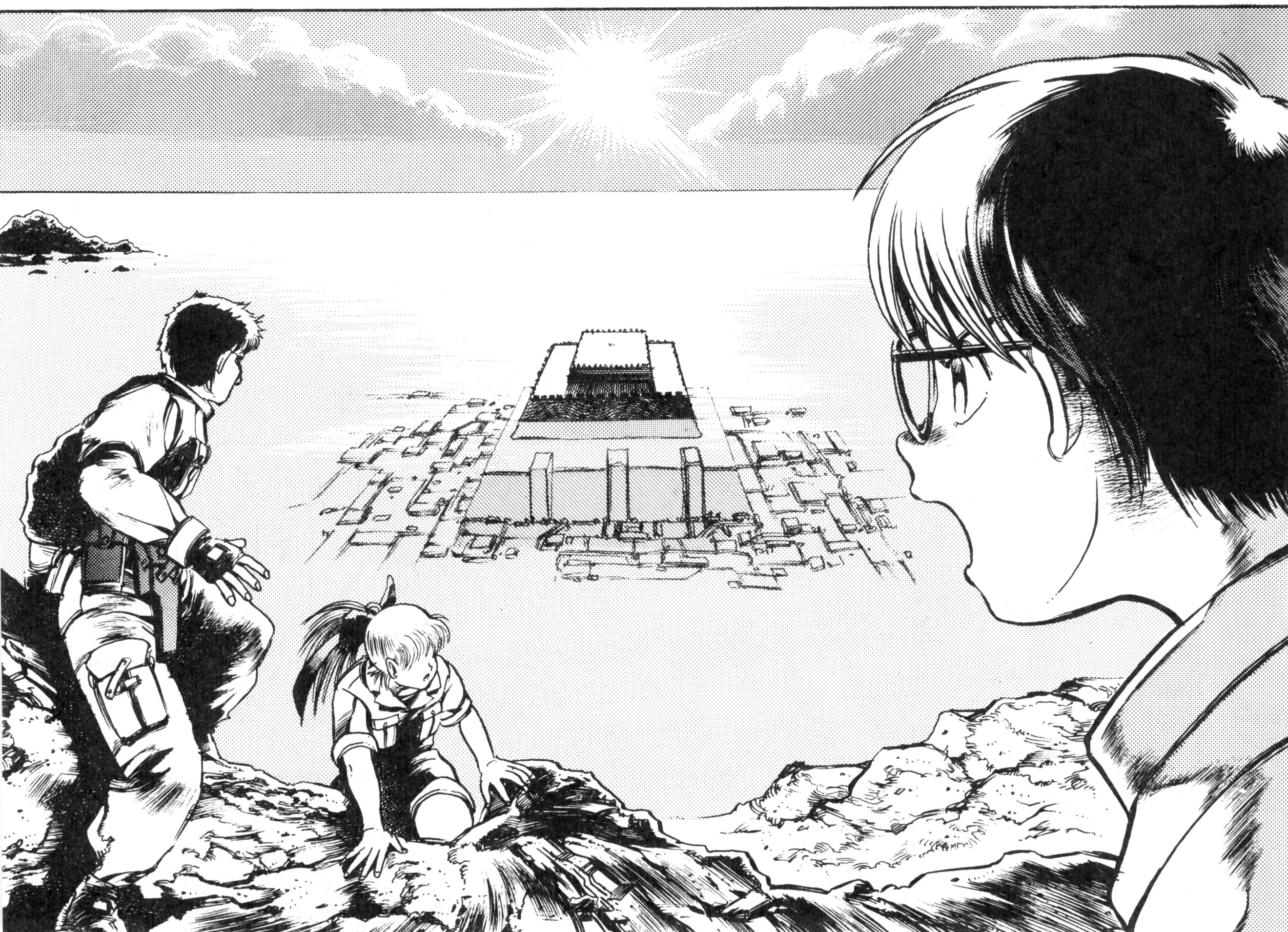
PART 4

“さまよえる湖”浮上

莫高窟の地底で奇怪な一夜を過ごしたイージィたちは、その２日後、かつて異民族に対する守りの最前線であり、同時に西域地方への玄関口でもあった玉門関の砦跡を通過して、こんどこそどこまでもつづく広大な無人の砂漠地帯に突入していった。
行程の困難さは、河西回廊の比ではなかった。地獄の針山のようにするどい石が突き立った、刀刃稜と呼ばれる丘稜地帯では、何度もタイヤがパンクしては立ち往生し、ジープは人が歩くより遅いくらいのスピードで慎重に進むことをよぎなくされた。
刀刃稜を抜けると、こんどは連日風速30メートル以上という強風に悩まされるようになった。『飛砂走石』というらしい。文字どおり、砂が風にまじって飛び、こぶしほどの石が猛スピードでころがっていく。いったん砂嵐がはじまれば、真昼でもあたりがうす暗くなるほどだ。
「なんてひどいとこなのかしら。砂がぶつかって、顔がヒリヒリしてたまんないわ。こんなことなら、観光客も来てる敦煌までは、列車か飛行機を使えばよかったのにね。メドウズったら、まったく気がきかないんだから……ねえ、そう思うでしょ、イージィ？」
こまかい砂で顔から頭までまっ白になったルルが、陽龍を連れてイージィのいるテントに入ってきた。
テントはまともに張れず、ジープのかげにさしかけてあるだけだ。
「がまんするしかないよ、ルル。西安からずっとジープで来たのは、ヴァルハラ建国軍の追跡があったときの用心のためでもあるけど、実際は、まさに敦煌以後の、この大変な道のりのためなんだからね。だって、敦煌でこれだけ高性能の車を手に入れることはできっこないじゃないか」
イージィだってだいぶうんざりしてはいたが、今はがまんするしかないとあきらめていたのだ。
「でも、ビルカバンバやチロルのときみたいに、ヘリを使えばあっという間に着いちゃうじゃないの。お金はタップリあるんだから」
それでもルルは口をとがらせた。
「ヘリを使うのは大変だし、楼蘭はどこからもあんまり遠すぎるんだ。それに、楼蘭のある西域一帯は、中国人民解放軍の極秘軍事地区になっていて、水爆の実験場なんかにもなっている。飛行機で侵入したらすぐに発見されてしまうよ」
ルルはあきらめきれない様子で、陽龍のほうを見る。だが、観世洞のときの楼蘭王らしさはまったく影をひそめてしまい、メドウズの砂よけゴーグルをかぶったりして無邪気に遊んでいる。
どうやら、観世洞には、テレパシーの能力を強める力だけでなく、失われた遠い記憶や意識を引き出すような作用もあったらしい。あそこを出ると、陽龍はたちまち元の子供にもどってしまったのだ。
貴重な水をむだにしないために、体も洗えない日がさらに一週間以上もつづいた。あいかわらず風は吹きつのり、昼夜の寒暖の差は40度にも達する。
遠くから見たときには、大都会の幻影が出現したかと思われた、『風化土堆群』という強風にけずりとられてできた岩の大群や、地表に露出した岩塩が無数の竜の背を思わせるところから、『白竜堆』と名づけられた美しい一帯にも出っくわしたが、風景がめずらしければそれだけ、つまりは苛酷な環境であることを意味していた。
しかし、楼蘭へは着実に近づいていた。観世洞で正確な位置を知ることができたから、目印のない砂漠のただ中でも、星や太陽が見えさえすれば、緯度と経度を計測しながら進むだけでよかった。
そして、玉門関を出て1000キロ、18日間をついやして難路を走破し、ついに目標地点に到達した。
「ここが、本当に楼蘭なのか──？」
めったに顔色を変えないメドウズも、礎石ひとつ、柱の残骸ひとつ見えない見渡すかぎりの砂の上におり立って、思わず陽龍のほうへ疑うようなまなざしを投げた。
「あれ？　楼蘭はロプノールっていう湖のほとりに栄えてたんでしょ。どこにも水たまりひとつないじゃないの」
ルルも首をかしげている。
アタワルパは腕組みして考えこんだ。
「ウム……だが、ロプノールは最近完全に干上がってしまったという。それに、『さまよえる湖』という異名があるように、ロプノールはある周期で南北に100キロ以上も移動することが知られている」
「陽龍は、神が消滅させたと言ってましたけど、もしかすると、湖が移動するというのも、楼蘭を発見させないために、神がしくんだことなのかもしれませんね」
イージィが言うと、アタワルパは深くうなずいた。
「さっきから、観世洞にいたときと似た奇妙な感覚があるのだ。ここは本当に楼蘭なのだろう。だが、完全に埋もれてしまっている都を掘り出すとなると、これは大変なことだぞ……」
そこに、リャカがひさしぶりに口をはさんできた。
「神の石がありますわ。ビッグ・ジェネレイターの位置さえ探知できればいいのです」
リャカは自信ありげに言いきった。
神の石をにらみながら、ジープであたり一帯を走りまわるうちに、石がぼんやりと発光しはじめた。チロルでビッグ・ジェネレイターに遭遇したとき

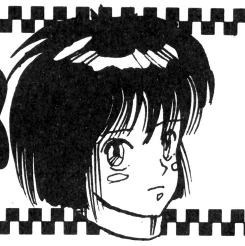
と同じ光り方だ。
「この下ですわ」
　リャカがジープからとびおり、岩塩のまじった地面を指さした。
「だが、どうやって掘り出すのだ？」
「守護する一族の血をひく者の力が必要です。アタワルパさまと陽龍は手をかしてください」
　リャカに言われるまま、アタワルパたちを残して、イージィたちは近くの小高い丘に遠ざかった。
　リャカは、神の使いに何かを教えられていたにちがいない。陽龍とアタワルパを指図して３人がむかいあい、神の石に手をかさねて祈るように首をうなだれるのが、イージィたちのところからも見てとれた。
「何がはじまるのかしら……？」
　ルルが、不安そうにしながらも、期待のこもった声でつぶやいた。
「うん。莫高窟の観世洞でも、ぼくらの理解をこえた不思議なことや会話があったけど、こんどはそれどころじゃないことが起こりそうだね……あれっ、地震かな」
　地面がかすかに震動している。無気味な大地のうなりも聞こえだした。
「す、砂がとびはねてるわっ！」
　ルルがイージィにすがりついてきた。
　たしかに、地面の小刻みな上下動でこまかい砂が舞いあがりはじめた。それはすぐにもうもうたる砂塵となり、視界をとざしていく。アタワルパたちの姿はおろか、すぐそばのメドウズやジープさえもかすんでいく。
　やがて、鳴動にまじって、こんどはシャーッという聞きなれないかすかな音があたり一面から聞こえてきた。
「イージィ、地面が……地面が黒くなっていくわよ。ああ、あたしたちいったいどうなるの!?」
　そこにジープが、エンジンをうならせてとびこんできた。
「イージィ、ルルさま。これは水だ。水が砂の下からしみ出してきているのだ。ぐずぐずしていると危険だ。さあ、ジープにとび乗るんだ！」
　メドウズはただちに発車した。
　周囲はまだ砂塵がたちこめている。すぐ目の前の地面の濡れぐあいを見ながら、かわいている方向をさぐっていくしかない。タイヤが半分くらいも水にひたされるようなこともあったが、なんとか脱出に成功した。
「助かったのね……」
　ルルが長いため息をついた。
　地面が水びたしになったために砂塵はおさまり、いつしか地震もやんでいた。イージィは、ハッとしてアタワルパたちの姿を探した。
「見てごらん──ロプノールだ！」
　イージィは、感激にのどをつまらせながら叫んだ。
　ジープはいつの間にか、ずっと高いところまで登ってきていた。イージィたちの眼下に、青い水をまんまんとたたえた湖が地平線までひろがっていた。その岸辺から数百メートルのところに、なんとビルカバンバにあった宮殿とそっくりのピラミッドが、水面から頂上を突き出している。
「す、すごい……」
　イージィの目をくぎづけにしたのは、水面のさらに下、ピラミッドの周囲にひっそりと沈んで広がっている、みごとな都市の遺跡だった──!!

つづく





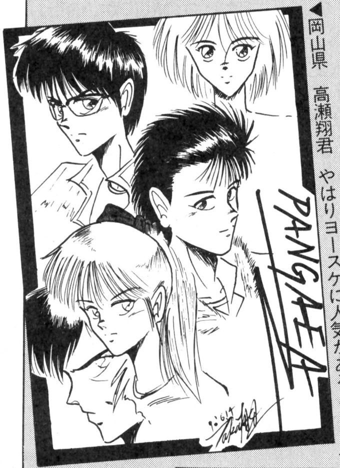
パンゲアFAN倶楽部



松枝蔵人の談話室



暑い。忙しい。"パンゲア2"ヨロシク。
暑い。忙しい。〈サイン会〉もヨロシク。



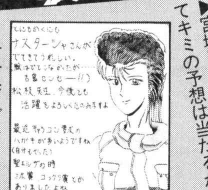
▲岡山県　高瀬翔君　やはりヨースケに人気があるようだ



▲神奈川県　グレネイド・たく君　今月はヨースケ人気が快調



▲宮城県　長髪FAN君　はたしてキミの予想は当たるかねえ？



▲岩手県　ダン・ダルク君　キャラコン要求高し！



▲大阪府　ヒロポン君　ワクワクさせるよ



▲神奈川県　破雲泥君　びびるアタワルパって面白い

吉富昭仁の仕事小屋



コミコンの10月号から「ローンナイト」が、
連載になります。読んでねェー!!

▼長野県　鈴　またルルちゃんキラキラをやってしまいそうだよ

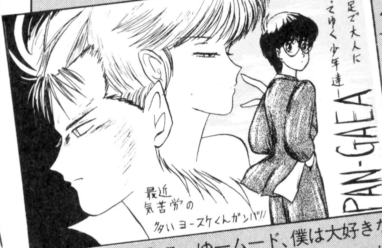




▲栃木県　とうき　カワイイので載せた。わははは



▲長崎県　いだか恵　一度やったことがあるんだよ（うそ）



▲大阪府　HIRO　こーゆームード、僕は大好きなんだ



▲岡山県　北村一至　ローンナイトはまたコンプに登場するゼ



▲神奈川県　龍王院弘　パンゲアは隅から隅までエキサイティング!!



▲茨城県　発川一弥　パンゲアはラブコメのエッセンスもあるかもしれない



お便りまってま〜す!!　8月号のFANクラブでとりあげたお便りの中から、熊本県の蓑田君に色紙を、奈良県の琴辺さんにオリジナルテレカをお贈りします。どんどん、両先生に励ましのお便りを!!

第21回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

莫高窟まちがい探しクイズ

クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子

A



B



舞台はいよいよ、黄塵万丈・シルクロードの中心へと移ってきました。なかでも、今回の話に登場した敦煌・莫高窟は、最大の遺跡として名高い所です。何世紀にもわたって、さまざまな仏像・壁画が作られ、残されています。

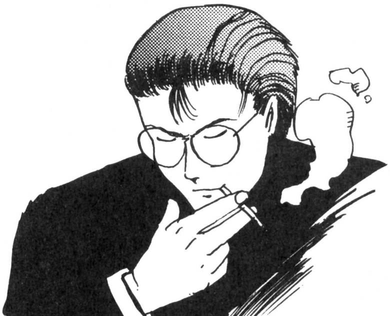
で、今回の問題はこの莫高窟にちなんでみた。莫高窟には、さまざまな壁画が収められているが、盗賊によってニセモノにすりかえられたものも多い。上の絵もAは本物だが、Bはニセモノである。さて、Bの中に、Aと違っている所は何カ所あるだろうか。その部分に赤丸印をして、W・Wクイズまで送ってくれ！

第20回狂言強盗クイズ答え

狂言強盗犯人は、Fだ。

Aの言ってることがホントで、Bがウソなら…と考えていくと、キリがない。５人がウソをついている点を考えて、誰が犯人のとき、ウソつきが５人になるかと考える。

めっせーじふろむ松枝蔵人



『パンゲア２』は読んでくれたかな？吉富君のリキが入ったカラー絵も入っているし、これからつぎつぎと謎が解明されていく本編をより楽しむためにも、文庫で復習しておいてほしい。感想も待っています。ところで、去年の札幌以来１年ぶりのサイン会が、今月末東京の有楽町で行われる。『聖エルザ』の声優さんおふたりも参加してくれる。私はサインペンではなく筆を使う主義なので、ゆっくりだけどキチンと書きます。東京近郊のファンはぜひとも来てください（吉富君が「パン２」などと略していたが、作者にむかってくれぐれもそんな失礼な言い方はしないように！）。そのころには『ジェラルディンII』の発売日もお知らせできるかもしれない。お楽しみに！

リーダーズ チャレンジ
ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン/黒田幸弘　コンセプト/A.C.M.E.　アシスト/坂本ネコマタ丸　プログラム/M&Fプロダクション　イラスト/中沢数宣

固定装備のついたマシーンが今回よりいよいよ登場。これが大人気を博し、市場を塗り替えるかたちとなった。これまでトップクラスの発注数を誇っていたH-11、M-23Sといった機種のシェアは大幅に下がり、比例して決勝トーナメント進出台数も激減。決勝戦に残った2台も双方とも新型機種という結果になっている。今後はこのタイプの機種が主流となっていきそうな気配だ。

新機種決戦！　NNS-1対蒼龍一型

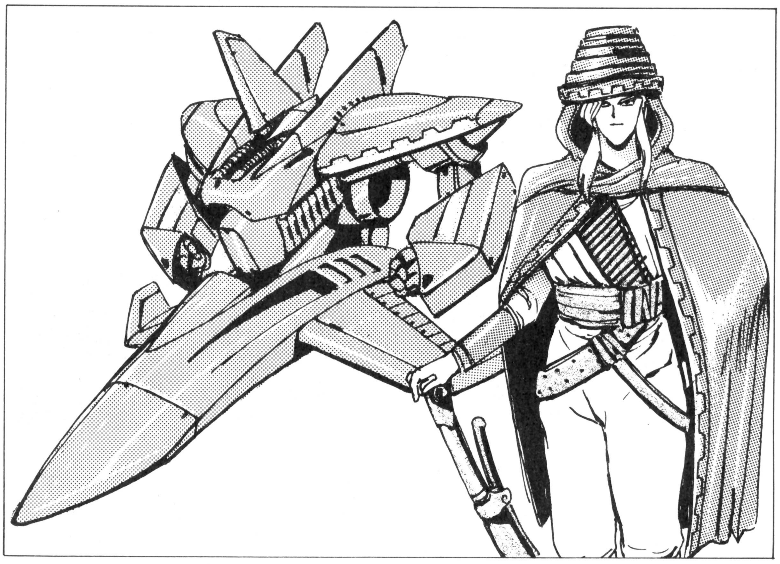
音楽の都と称されているオーストリアのウィーン。第13回大会に参加するべく、その郊外には多数のマシーンが集結しはじめた。マシーンはオーケストラ楽団のように美しいメロディを奏でることはできないが、その力強いエンジンの駆動音は戦いにおもむく者たちにとっては最高の交響曲ともいえる。その音に鼓舞されるかのごとく予選バトルロイヤル、決勝トーナメントでは激しいバトルが繰り返され、結果、以下の２台が各ブロックを勝ちあがった。

オーナー根口淳二、パイロット太公望の搭乗する〝武王〟は特殊ホヴァー基本装備の新型スプライトNNS-1に軽量大出力エンジンAVS-40を搭載。加えてエンジンチューンに50を費やした超高速マシーンである。SD-376、2000リッタータンクという選択にはこれといった特徴は見られないが、それだけに長距離用ライトニングウィップのみという大胆な武器選択が際立つ。機動力一点にしぼりきったマシーンだ。

これに対するのはオーナー前田吉晴、パイロットYoshiharuの乗る蒼龍一型〝ATTACK of KIGHT〟。MC-1B、SD-440、2500リッタータンクを装備した各パーツ能力の高いナイトだ。武装は中距離用のバトルアクスのみだが、固定装備の特殊テイルパーツが回避率、近距離戦闘能力を数段高めている。

準決勝時からの残存ダメージは双方ともになし。実力伯仲と思われる２台だけに結果予想は困難だが、〝武王〟の移動システムが鍵を握っていることはまちがいないであろう。長距離用武器を所持していない〝KIGHT〟が機動力に秀でた〝武王〟の足を封じることができなければ、不利な距離での戦闘を長時間強いられることは必至だ。だが序盤で移動システムに大きなダメージを与え距離を詰められれば、武器の威力などの要素から〝KIGHT〟の勝率は一気に高くなる。

▼第13回ロボクラッシュ優勝者〝太公望〟と優勝マシーン〝武王〟

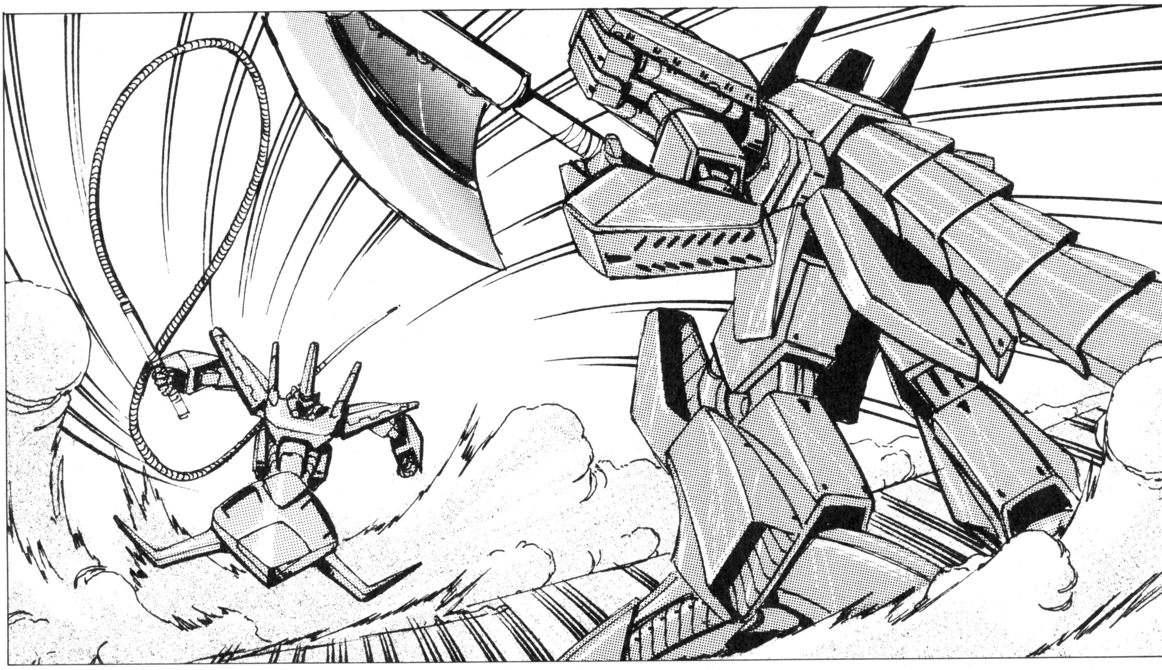


試合開始のときがおとずれた。両マシーンが闘技場内に姿を現す！

距離は遠距離。両マシーンは距離を詰めそれぞれのレンジで攻撃をしかけあうが、互いにダメージを与えられない。２台の回避能力がいかにすぐれているかを示すかのように、12分という時間がノーダメージのまま過ぎ去った。

均衡が破れたのは試合開始後13分。〝武王〟の攻撃がついに敵機の脚部を捕えたのだ。さらに16分、〝KIGHT〟の腕部にライトニングウィップがヒット！　いまだに〝武王〟の動きを止められない〝KIGHT〟は得意のレンジで戦える時間が短く、そのための不利をどうしても否めない。

ところが開始後22分、優位に立っていた〝武王〟の動きが突然スローダウン。燃料切れだ。〝KIGHT〟はこの絶好のチャンスに一気に中距離レンジに突入。バトルアクスがうなる！　一撃、二撃と間一髪でかわす〝武王〟。だが３



◀2台の新型マシーン同士が初優勝をかけ、激突！

連続攻撃の最後の一撃だけは燃料切れの状態でかわすことは不可能であった。移動システムを〝KIGHT〟のバトルアクスがえぐる！　NNS-1特有の装甲強化された脚部はそれまではバトルアクスの攻撃をよくしのいでいたのだが、ついに装甲貫通したのだ。

戦いの流れは一瞬かたむきかけたが続く23分、またしても形勢は逆転する。ジリジリと長距離に後退した〝武王〟の渾身のライトニングウィップが〝KIGHT〟の腕部にヒット！　戦闘能力の大幅低下をもたらしたのだ。

〝武王〟はふたたび優勢に立ち、怒濤の猛攻を開始。30分、ライトニングウィップが〝KIGHT〟の脚部を痛烈に打つ。もはや〝KIGHT〟の機体は停止寸前。しかし、35分〝KIGHT〟は燃料切れになりながらも〝武王〟の移動システムにバトルアクスを叩き込む。が、ついに逆転、挽回には至らず。

40分、〝KIGHT〟の脚部をライトニングウィップが完全破壊し、〝武王〟は辛勝！　かくして大会はNNS-1の初優勝で幕をおろしたのである。

解説者のタニー氏：試合所要時間がなんと40分！　まれにみる長時間の決勝でした。〝武王〟が燃料切れになったところで一気にたたみかけられなかったのが〝KIGHT〟の敗因ですね。

ブラックCORD会長：新レギュレーションのために、各社の開発、販売体制が変わりはじめている。ボディの選択にはいっそう迷うことと思うが、自分にあったものを購入してもらいたい。

予選の結果と経過

今回の大会参加者数は10017台。前大会より150台ほど増加。予選は恒例のバトルロイヤル方式で行われ、１次予選で1000台、２次予選で128台を選抜、決勝トーナメントを行った。また今回の撃破数によるバトルロイヤル突破は１次予選が17台。２次予選(＝決勝進出)が３台であった。

シェア争い白熱！

新規参入の八剣重工「蒼龍一型」の人気はすさまじく、全発注数の４分の1、決勝トーナメント出場マシーンの3分の1を占有。大打撃を受けた大手企業はトップシェア奪還のため、新たな動きを見せ始めた。

なかでも、最大手リングワードは現行機種の値下げにより今回は対応し、あらためて新機種の開発を急ピッチで進めていく方針。早ければ次回からリングワード製特殊装備マシーンが登場しそうである。ボディシェア争いはますます白熱化しそうだ。

新メーカー募集①

一般読者からボディ、およびその製造会社の設定を募集することが決定した！　採用されたメーカーの製品はカタログに掲載され、オーナーに販売することができる。

新メーカーのワクはスプライト、ナイト、ケンタウロスに１台づつ設けられ、もちろん販売するための各種データが必要となる。さらに会社自体の設定の魅力も重要な選考対象。マシーンのバランスがとれていて、なおかつ個性あふれる会社が新規参入会社として認められるであろう。

新メーカー募集②

応募者はマシーンボディのタイプ、形式番号、重量、搭載量、装甲、値段、備考（固定装備のあるボディの場合）そしてメーカー名、会社の設定（設立者の経営方針、会社がこれまで歩んできた経路、得意とする部門など）も忘れず記入のうえ、コンプティーク編集部・CORD事務局新メーカー登録係まで。締め切りは８月30日必着。

ロボクラッシュ界に新風を吹き込むような画期的なアイデアを期待！斬新なデザインの応募を待つ！

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	12	根口淳二	宮 崎	太公望	武 王	NNS-1	D 13001
3	49	上田益久	京 都	レジェンド	ワルキューレ	TEC-81V	D 13201
5	28	渡辺直寛	福 島	ジョミー・マーキス・シン	スコープドック	NNK-1	D 13301
5	41	麻生美里	鳥 取	ルシファーホーク	セルシン	M-23S	D 13302
9	3	スナフキン	埼 玉	ブラザム	Snowstorm	NNS-1	D 13303
9	24	内田直希	静 岡	ルーフィン	レイラル	C-251	D 12101
9	40	沼尾亮介	東 京	赤毛の獼子	バルバロッサ	NNS-1	D 13304
9	58	風翔夢冴輝	大 阪	ヒュー=キーラ	Silent Stalker	蒼龍一型	D 13305
17	7	近 征之	茨 城	ネットゲーマー90	お手紙ちょーだい	蒼龍一型	D 13306
17	14	AMP	?	闇雲那魅	SILENT MÖBIUS	TEC-81V	D 13307
17	19	森崎 剛	福 井	もろぼしあたる	お・じょ・う・さーん	MOS-9D	D 13308
17	31	沼沢哲広	?	アスロット	ドラゴン・シグマ	蒼龍一型	D 13309
17	34	井上直樹	大 阪	汝王鬼	赤兎馬	M-23S	D 13310
17	48	森田 誠	大 阪	アディ・ザクセン	カーマインV	蒼龍一型	D 13311
17	54	目黒章央	東 京	REI	ドラゴンロード	蒼龍一型	D 13312
17	62	ソロン	宮 城	パランティア	エ ル	H-7	D 13313
33	1	小林修作	茨 城	ディル・クラウト	クローター	NNK-1	D 13314
33	6	カイザー	愛 知	ホーク	稲妻戦士	蒼龍一型	D 13315
33	9	坂上広和	三 重	?	?	H-7	D 13316
33	15	脇坂典宏	京 都	張 遼	暖 雪	C-200D	D 13317
33	17	永井敬人	北海道	Eärendil	Vingilot	DC-101β	D 13318
33	22	植田光一	大 阪	ぴ か	スーベイル	NNS-1	D 13319
33	25	沢田大輔	富 山	ティアラ=ミルディ	L. M. 4078	蒼龍一型	D 13320
33	30	Moon. II	和歌山	イェラ=ロットレンダー	バクダットシーカー	H-5A III	D 13321
33	36	藤島憲二	兵 庫	ドラ・イェルマーク	シンウインド	蒼龍一型	D 13322
33	37	大渕勝範	埼 玉	ケイ・レイシス	メフィス	H-7	D 13323
33	44	高松 裕	埼 玉	関口景司	不意討ち1号	蒼龍一型	D 13324
33	46	庄司 樹	東 京	グレイ	ブロウガン	蒼龍一型	D 11319
33	52	田口誠之介	茨 城	キートン	SAS	NNK-1	D 13325
33	56	斉藤慎一	東 京	シロッコ	エクリプス	蒼龍一型	D 13326
33	59	Alexios	東 京	Lucky=Striker	Fuzzy Hobbit	NNS-1	D 13327
※33	64	永田直樹	鹿児島	N. F. C	D-KNIGHT-f	蒼龍一型	D 13328

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	2	西田隆行	三 重	マテラ
65	4	上野晃宏	兵 庫	オーディン
65	5	大脇栄二	愛 知	レリシア・ミスリル
65	8	中堂薗三郎	愛 知	三 郎
65	10	荒蒔博継	東 京	ファウスト・フォレスト
65	11	広川 透	富 山	シュラト
65	13	堀 正樹	静 岡	ユ キ
65	16	陣場規人	山 梨	バーグ・コンラッド
65	18	三村政弥	新 潟	エミリア
65	20	Da!	大 阪	マーフィー・グレーバー
65	21	落筆鱗汰	神奈川	エルデリック=アルキシウス
65	23	稲葉和彦	東 京	K・雷亜
65	26	T.O.M.O	静 岡	カーニ=バル
65	27	福島 武	茨 城	タケシ=イクサベ
65	29	いなふみひでた	福 岡	J=F=ムライ
65	32	A.K.D	沖 縄	ランドアンド=スパコーン
65	33	木村秀樹	石 川	カイル=グランネル
65	35	家田 森	千 葉	まだ知らぬ誰かに剣を捧げし者
65	38	近藤博志	茨 城	ヒロマン
65	39	下牧 渉	北海道	ICZER-3
65	42	山本直之	新 潟	美 夕
65	43	吉本拓実	北海道	樋口貴寿
65	45	聖龍の騎士	熊 本	アレス
65	47	高岡耕嗣	神奈川	エンスヘーデ フォン ミュンスター
65	50	嶋津英男	兵 庫	アール・デュマレスト
65	51	ミルジョージ	東 京	オサイチショージ
65	53	荒井 豊	千 葉	トーマス・J・カルツ
65	55	佐藤 努	北海道	CLITH COURZZ
65	57	植木将史	北海道	ネ モ
65	60	表田 竜	島 根	スペクター
65	61	濱砂俊裕	宮 崎	濱砂俊裕
65	63	深津裕貴	群 馬	Fizz

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	46	前田吉晴	奈 良	Yoshiharu	ATTACK of KIGHT	蒼龍一型	D 13101
3	19	A.T 2	和歌山	オルソン	ロイヤルガード II	H-5A III	D 13202
5	11	霜垣大助	新 潟	チェスター	ロイデル	DC-101β	D 02432
5	60	上村和憲	大 阪	ハスラム	ASSASIN	TEC-81V	D 13329
9	5	高橋清治	東 京	Arlon	Berserker II	蒼龍一型	D 13330
9	31	枕元悲声	東 京	フォロー・ラヴ・ウィル	AO-NEKO	蒼龍一型	D 13331
9	35	二階堂裕二	北海道	ハースニール	VADGE・SYSTEM・GRV	NNK-1	D 13332
9	56	エイリアン・クイーン	山 口	エイリアン	オーステナイト	NNK-1	D 13333
17	1	たけしん	北海道	T 2	千式改	M-23S	D 13334
17	14	リグ=ラシノーク	三 重	リディック=メル	RED EAGLE-S	NNK-1	D 13335
17	23	素浪人	千 葉	メアリー	RANDEMONIUM	M-23S	D 13336
17	25	伊藤智章	東 京	アレックス=レヴァイン	グランディー	TEC-81V	D 13337
17	37	阿部道一	大 阪	クワトロ・バジーナ	ゼルベリオス	蒼龍一型	D 13338
17	44	如月克弥	愛 媛	バスエル=レイモンド	イリェウスmk-II	NNS-1	D 13339
17	50	私が1号	広 島	四十二番	鈍亀1号	C-200D	D 13340
17	63	A.H.C	東 京	グレイ	フォーチュン	蒼龍一型	D 13341
33	4	徳永貴信	大 阪	グラディウス	ナイト	蒼龍一型	D 13342
33	7	黒魔神	三 重	メイ・パルスェット	グリフォン Special	蒼龍一型	D 13343
33	9	新名健治	愛 知	大 破	霧	M-23S	D 13344
33	16	河辺正浩(B)	千 葉	忌野狂詩郎	デラージ・フィゴーニ	蒼龍一型	D 13345
33	18	内山 豊	新 潟	マルス	ファイアーエムブレム	DC-101β	D 13346
33	22	中川研治	東 京	中川研治	トータス	DC-101β	D 13347
33	27	横岸沢英樹	北海道	ファリア	竜輝皇帝	M-30A	D 13348
33	29	井上忠明-1	愛 媛	雪 風	スーパーシルフ	蒼龍一型	D 13349
33	33	山田佳人	福 島	ヒース	夢皇帝	NNS-1	D 13350
33	39	ピクト・ラルヴェル1世	岡 山	トビ・カトウ	東の青龍	蒼龍一型	D 13351
33	42	光岡 豊	神奈川	Mitchell	Wyvern	M-23S	D 13352
33	48	塚田真聡	東 京	リーファ・ダーティン	サンダー・ブリンガー	TEC-81V	D 13353
33	52	野田 聡	鹿児島	山野火龍	Shootihg Star III	H-5A II	D 13354
33	54	引野直哉	群 馬	リューン	アルジャノーンマークII	H-11	D 13355
33	58	坂本雅樹	岡 山	ノッポさん	Λ	M-23S	D 13356
33	61	土屋眞徳	愛 媛	Billie Jackon	AMERICAN DREAM	MOS-9D	D 13357

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	2	林 利匡	兵 庫	フイリッツ=ヨーゼフ=ビッテンフェルト
65	3	多田 章	兵 庫	えでぃす・ら・ぶぇーる
65	6	荒川泰英	栃 木	マシンスレイヤー
65	8	新井 徹	埼 玉	アトル・シャン
65	10	風巻哲郎	新 潟	風巻哲郎
65	12	藤井宣栄	静 岡	テイシフォン
65	13	霜山貴広	三 重	太刀姫
65	15	吉岡敏之	大 阪	よっさん
65	17	齊藤幹久	千 葉	$r=2Gm/C^2$
65	20	岩田政利	東 京	聖美里
65	21	飯塚 篤	千 葉	ミアン・シオ
65	24	甲斐雅史	埼 玉	伝説の魔人
65	26	紫雲始	三 重	天野琳
65	28	澤井 敏	静 岡	J・シーザー
65	30	渡辺直寛	福 島	葉月杏奈
65	32	田中健一	奈 良	家 流
65	34	金田 修	北海道	PYTHON
65	36	山口万代	石 川	ダーク・シュナイダー
65	38	るしふぁ	宮 城	るしふぃーど
65	40	高見沢響子	広 島	K.TAKAMIZAWA
65	41	森川健一	愛 知	カーク
65	43	水上芳通	福 井	マック・リル
65	45	長谷川輝	長 崎	パズー
65	47	石井久士	愛 媛	カイ=フォーム=スレイン
65	49	新選組	滋 賀	リグ・アイン
65	51	板垣裕二	埼 玉	般 若
65	53	古家拓郎	大 阪	リーク
65	55	ケイ	愛 知	ユ リ
65	57	乱舞	奈 良	レイラ・リップス
65	59	太刀川登	東 京	ラドラム
65	62	熊谷直也	東 京	ロイエンタール
65	64	杉本 肇	東 京	エフィール=レミン

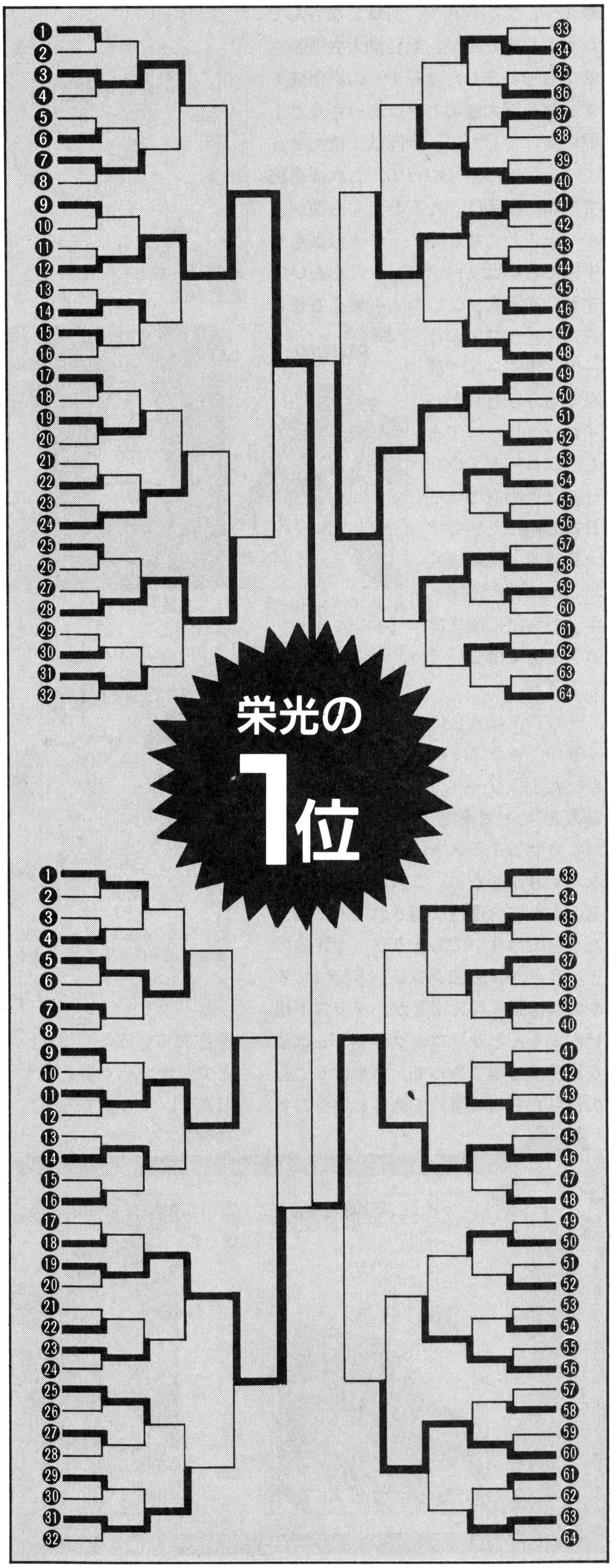
※マークは撃破数による進出

Aブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
インジェクター	H-5AⅢ	D 13401
?	NNK-1	D 02101
ELFIN-ALICE	NNK-1	D 13402
ブルータス	H-7	D 12453
リガーシュF-01	蒼龍一型	D 13403
修羅王丸Ⅲ	NNC-1	D 11323
くノ一	蒼龍一型	D 13404
RED・ILLX	蒼龍一型	D 10323
エンペリウム	NNS-1	D 13405
エルフィン・ブレードⅡ	蒼龍一型	D 10433
キング=アルシス	蒼龍一型	D 13406
ライアマシーンⅣ	M-23S	D 12401
FESTIVAL KNIGHTⅡ	H-7	D 13407
ファイヤードート	TEC-81V	D 13408
水晶の夜	H-11	D 13409
ミラージュ・Ⅲ	蒼龍一型	D 13410
ファースト・フィスト	C-200D	D 08506
帝釈天	蒼龍一型	D 13411
HI-RO	MOS-9D	D 13412
ICZER-DRAGON	NNC-1	D 13413
ラヴァ	M-23S	D 03321
ひぐち一号	H-11	D 13414
SILENT-FORCE	DC-101β	D 13415
Evil-Horn	蒼龍一型	D 13416
ガース	C-251	D 13417
ユートジョージ	TEC-81V	D 13418
ベジータⅢ	MOS-9D	D 13419
SHADOW FLARE	蒼龍一型	D 09312
ノーチラス号	NNK-1	D 13420
レイス	蒼龍一型	D 13421
桜花2	DOM-26	D 12450
Calen・Miry	蒼龍一型	D 13422

Bブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
王 虎	蒼龍一型	D 13423
いんぐらむ	NNK-1	D 13424
マシンハンター	C-251	D 13425
エメラルド・どらごんmk-Ⅱ	DC-101β	D 13426 ※
The Knight of Corse	NNK-1	D 13427
WIND=DRAGON	蒼龍一型	D 13428
“乱”	DC-101β	D 13429
メラルスライムベスⅣ	C-200D	D 13430
E=mc^2	MOS-9D	D 13431
光流走	蒼龍一型	D 13432
鬼 丸	DC-101β	D 13433
土 爪	NNS-1	D 13434
デュランダル	TEC-81V	D 13435
Dragon FlyⅡ	NNS-1	D 13436
疲風Ⅰ	NNS-1	D 13437
ブラウディスⅡ	H-7	D 13438
ARMORED-Σ	NNC-1	D 13439
死黒核爆烈地獄	MOS-9D	D 13440
シュツルム	NNK-1	D 13441
SORYU-XX	蒼龍一型	D 13442
ドラゴンナイト	蒼龍一型	D 13443
不 動	MOS-9D	D 13444
ラピュタ	MOS-9D	D 13445
シルフィードmkⅧ	M-23S	D 13446
B-21スペシャル	蒼龍一型	D 13447
死	NNK-1	D 13448
グリーンドラゴン	DC-80	D 13449
ラブリーエンゼル	H-11	D 13450 ※
エクスティⅡ	TEC-81V	D 12425
シルバリオン	DC-101β	D 11314
トリスタン	H-11	D 13451
デイエン・テイアー	蒼龍一型	D 13452



ロボクラッシュ参加者控え室

●え〜、てなもんで、何がてなもんでかわかりませんが、第12回大会優勝させてもらいましたオーナーの林保成です。第6回大会のときはあっさりと1回戦負けでしたが、今回は1位だそうで……。はっきりいって、これは奇跡ですね。勝因は、ただひたすら運がよかったことですか……。できればもう1回くらいはトーナメントに出たいですね。次回も、こいつぁー燃えるぜ！

P.S.イラストがロード・ウォールではなくもうひとりのパイロットになってました。ロード・ウォールは仮面をつけて日本刀持った男です。

〈兵庫県・林保成〉

※これは歴代優勝者中、いちばん謙虚なコメントではないでしょうか。

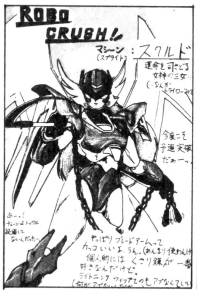
イラストは完全にこちらの手ちがいですが、イラストにパイロット名はなかったような……。



▲熊本県・織田三羽也（+10Cr.）前回のは確かに過激だったけど、これもまたなかなかハゲシイ意見



▲茨城県・狼忍（+10Cr.）真夏！ 金属の塊！ 闘技場！ たしかに目玉焼きくらいできそう……



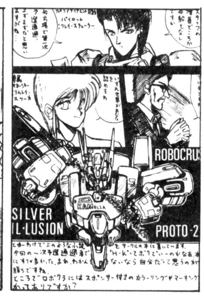
▲山口県・山田一博（D13503、20Cr.）BアームIIもよろしく



▲広島県・Mr.ヤスヒロ（D13504、20Cr.）こういうイラストも可



▲茨城県・酒井貴弘（D13505、20Cr.）アブナイ……



▲埼玉県・小塚久人（D13506、20Cr.）マーキングありです



▲東京都・五菱清隆（+10Cr.）これ、裏設定がありそうですね



▲東京都・月之原プロダクション(D13507、20Cr.）つぎはノッコ？



▲京都府・CAROL（+10Cr.）も一知らんといわず、再挑戦を！



▲東京都・けうま殿。いまのパーツじゃ何やってもこれは無理(笑)



▲三重県・五十嵐♪にゃあ殿。女性型ならポニーテールにする手も

●最近"めざせ優勝"てなぐあいな夢を感じさせるイラスト(お便り)が少なくなってきましたね。これはやはり参加者のなかに合理性に毒された人が増えたからではないでしょうか（1万分の1≒0とか、追加クレジット持ってるやつには勝てねぇよとか、イラスト描けないもんとか)。ロボクラッシュは夢を提供する場であって、夢をはぐくむのは私たち（読者）であるということを忘れているのではないでしょうか？ と少しかたっくるしくなってしまいましたが、より多くの人たちとこの夢を共有していきたいなぁと思います。

P.S.1：ナイトはずるい！（勝てない）^{2}といいつつ優勝回数がいちばん多い！ ケンタの2回はさびしいぞ！ 立ち上がれケンタよ！

P.S.2：マシーンコンテストをやるなら、コンテストの人気投票とは別にそれらのマシーンをシミュレーションバトルで戦わせてみてはどうでしょうか？ そっちも連勝複式で予想してもらう。こうすれば他のコンテストより読者参加の場が多いし。

〈静岡県・そひあ〉

※まったく同感。もちろんライセンスがあったほうが有利かもしれませんが、"絶対"ではありません。また、運が大きく影響するといっても、"すべて"ではありません。ロボクラッシュもトッ

祝 殿堂入り！



◀富山県・くまみ陣殿。パソコン版もがんばって、ぜひトーナメントに



◀東京都・龍兵器90殿＆大阪府・吉野健壱殿。初の合作殿堂入りイラスト！

プも、これからも夢をはぐくむ場としていろいろ工夫し、展開していきます。と、今回はすこし真面目に。

マシーンコンテストのほうのアイデアはおもしろいですね。これはやってみましょうか？　+10Cr.

●突然ですが、みなさんはどのようにしてマシーンをつくっているか、教えてください。僕は今回初参加なのですが、4台くらいつくって気にいったマシーンを選んだんだけど、いまいち弱そうで……。

〈秋田県・佐々木利将〉

※というわけで、あなたのマシーン製作法を教えてください。1週間悩む人、自作プログラムで模擬戦をする人、とにかくつくって全部送る人、いろいろと思います。スペースの少なさを考慮して書いてください。D13501、20Cr.

●ロボクラッシュ公報で次回の開催地（または開催国）を予告してください。そうすれば開催地にちなんだイラストが描けます。なにとぞご一考のほどを。

〈神奈川県・魔☆冴〉

※今回はちょっと間に合いませんでしたが、次回あたりから。可能なら天気予報と天候ルールも入れたいと思いますが……。+10Cr.

●ロボクラッシュが、プロセスが楽しくて結果が悲しいのは競馬と同じだ！

〈京都府・ジャングルボーボー〉

※確かに。D13502、20Cr.

※二次コン1号・羅周炎さん、7月号で殿堂入りです。11回大会の掲載のとき50Cr.になっていたのですが、こちのチェックミスで発表が遅れてしまい、すいませんでした。

※特別ライセンス（10Cr.）

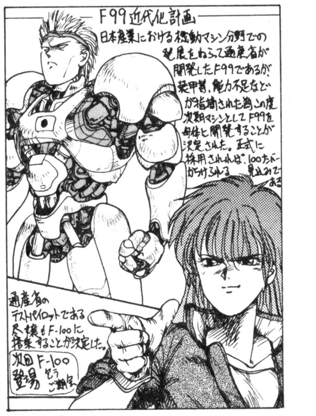
広島県・キテラ　D13801

広島県・ASCII　D13802

※特別追加ボーナス

広島県・MISATO　+5Cr.

ハワイ・森林渚優　+5Cr.



▶宮城県・佐々木康志（+10クレジット）これもハードな裏設定を考えているようですね



◀秋田県・清水麗央（+10Cr.）NHKにも出た（笑）清水さん、つぎで殿堂入りのはずですね



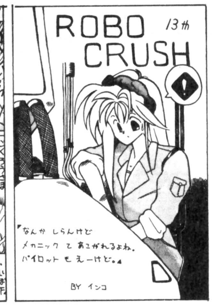
▲大阪府・大森鋭貴（+10Cr.）㊙は無理ではないと思いますよ



▲千葉県・御家崎道治（D13509、20Cr.）ロボクラでは男女平等！



▲三重県・山下幸紀（+10Cr.）トーナメント進出おめでとう！



▲神奈川県・関西殷子（13510、20Cr.）いい雰囲気のイラスト



▲山口県・Crane（+10Cr.）こちらもこれで㊙のようですね



▲北海道・光画部員M（D13511、20Cr.）こりゃ怖い……



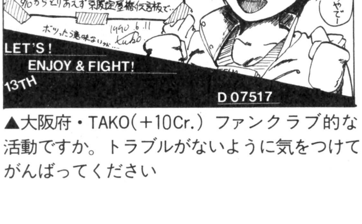
▲宮崎県・ひろりん（D13512、20Cr.）この掲載で笑ってください



▲愛知県・水明（+10Cr.）質問の答は最後の1台を優先するです



▶千葉県・斑々浴衣（+10クレジット）絵はうまさよりもアイデアです。載りにくいのは中途半端にうまくて単純なポーズのみのものですね



▲大阪府・TAKO（+10Cr.）ファンクラブ的な活動ですか。トラブルがないように気をつけてがんばってください

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。使用条件に関しては基本的にトーナメント進出者と同じですが、208ページも参照してください。ひとりのオーナーがサブイベント以外の通常の投稿で控え室で獲得できるのは50Cr.までで、その後は㊙扱いとなり、控え室で発表します。

CORD事務局では、新兵器、イラスト、システムに対する提案や要望、質問、オリジナルストーリーを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。封筒やハガキ、便箋やイラストの裏などにも忘れずに住所・氏名・パイロット名・マシーン名・（あれば）ライセンスコードやペンネームも書いておいてください。

各種ボディ＆パーツ最新カタログ

【ボディ】

ボディは3タイプ。スプライト（車輪走行）は機動性、ナイト（2足走行）はバランスのよさ、ケンタウロス（キャタピラ走行）は耐久力の高さが特徴。

軽量タイプ【スプライト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-1	M-23SS※	RINGWARD	300	55	4	165	(6.0)	
B-2	M-30B※	RINGWARD	350	60	5	190	1.7	
B-3	MX-40※	RINGWARD	開　発　中				—	
B-4	NNS-1※	NIMFAR	310	50	3	190	11.6	Ⓐ
B-5	NNS-2※	NIMFAR	420	55	6	220	—	Ⓐ
B-6	DOM-26	BROOKLYN	350	70	4	200	3.2	
B-7	DOM-28α※	BROOKLYN	開　発　中				—	
B-8	DOM-28β※	BROOKLYN	開　発　中				—	
B-9	—	—	メーカー募集中				—	

中量タイプ【ナイト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-11	H-11B※	RINGWARD	600	95	5	170	(3.8)	
B-12	H-7B※	RINGWARD	720	95	9	230	1.6	
B-13	HX-9※	RINGWARD	開　発　中				—	
B-14	NNK-1	NIMFAR	550	85	4	195	12.2	Ⓑ
B-15	NNK-2※	NIMFAR	開　発　中				—	
B-16	DC-81※	DC	750	85	8	200	—	
B-17	DCK-001※	DC	650	75	6	200	—	Ⓒ
B-18	DCK-002※	DCK-002※	開　発　中				—	
B-19	TEC-81W※	ESPANOL	590	105	4	170	7.0	
B-20	TEC-91A※	ESPANOL	開　発　中				—	
B-21	蒼龍一型	YATSURUGI	620	90	6	210	28.5	Ⓓ
B-22	赤龍一型※	YATSURUGI	開　発　中				—	
B-23	—	—	メーカー募集中				—	

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-31	C-200D	NIMFAR	1000	140	8	220	3.5	
B-32	C-251	NIMFAR	1350	210	9	280	—	
B-33	NNC-1	NIMFAR	900	140	5	200	8.2	Ⓔ
B-34	DC-101β	DC	1150	120	9	230	3.3	
B-35	DC-2※	DC	950	180	4	200	—	
B-36	DCC-1※	DC	開　発　中				—	
B-37	MOS-9D	CAESAR	1000	150	7	210	4.5	
B-38	MOS-11B※	CAESAR	950	130	5	180	—	
B-39	—	—	メーカー募集中				—	

【エンジン】

エンジンはどれでも使用可。パワーはエンジン出力で、これが高いほど移動能力も上がり、燃費が低いほど行動可能時間が長くなる。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段	使用%
E-1	ED-250D	MERRIC	70	45	30	90	14.5
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85	4.7
E-3	ED-350	MERRIC	100	85	60	100	2.9
E-4	ED-400	MERRIC	125	70	50	135	6.1
E-5	ES-201	MERRIC	180	100	50	180	10.1
E-6	ES-301※	MERRIC	150	80	70	140	—
E-7	EX-909※	MERRIC	120	200	35	80	—
E-8	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90	7.4
E-9	AVS-40	ALPHA	100	90	25	125	14.5
E-10	AVS-50※	ALPHA	開　発　中				—
E-11	AVC-11	ALPHA	140	70	90	85	9.0
E-12	AVK-100	ALPHA	開　発　中				—
E-13	MC-1B	LUNAR	105	80	30	130	13.8
E-14	MC-3	LUNAR	150	90	40	160	11.6
E-15	MC-4※	LUNAR	開　発　中				—

※マークは新製品。使用％は前回の大会でのもの。—は1％以下、または新製品。

備考欄

備考の説明については以下のとおり。最初から装備しているものと同じ種類のパーツは装備できないので注意すること。

Ⓐ：移動係数を30％アップする特殊ホヴァーを最初から装備。また、脚部装甲が＋1強化されている。

Ⓑ：移動係数を30％アップする特殊ジェットローラーを最初から装備している。

Ⓒ：特殊シールド装備。攻撃の受け（約50％）に成功すると装甲が＋4される。

Ⓓ：特殊テイルパーツ（近距離用武器としても使用可。命中率60、ダメージ5）を装備、これをバランサーとして使用し、武器回避率を30％アップしている。

Ⓔ：移動係数を25％アップする特殊レッグパーツを最初から装備している。

パーツ選択の基礎知識

●移動能力の高さを示す移動係数は、ボディ本体の重量＋装備したパーツの重量をエンジンパワーで割って出します。これは低いほど優秀で、より速く動けることを表します。移動係数は命中率や回避率にも影響を与えます。最終的な移動係数は、オプションパーツ、コンピュータ、チューンナップなどで修正されます。

●移動係数の修正で一番大きな影響を与えるのがコンピュータです。コンピュータの性能により、同じボディと同じエンジンでも最終的な移動係数は倍近い差になります。

●キックやパンチのダメージは、エンジンパワーとボディの重量によって決まります。おおよその目安はエンジンパワーを40で割れば出ます。パンチのダメージはこれよりも小さく、命中率は70、キックのダメージはこれよりも大きく命中率は50です。パンチブースター、トウスパイクのダメージの欄の＋とはそれぞれパンチとキックのダメージをそれだけ増すということです。

●禁止武器のダメージの欄に、数字が入っていないものは、命中すると装甲貫通判定なしで即座に効果が出るものを表します。

●オプションの効果説明のところの10％アップとは、もとが50なら55になるということで、10ポイントアップとは、もとが同じく50なら60になるということです。

●シールド類（ストライクシールド含む）はひとつしか持てません。

【燃料タンク】

容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃料がきれると移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではなく、コンピュータの能力である程度動く。タンクのなかに入れる燃料は毎回試合前に無料で支給される。

コード	容量	重量	値段	使用%
T-1	1000リッター	8	10	8.7
T-2	1500リッター	10	15	18.8
T-3	2000リッター	12	20	37.2
T-4	2500リッター	14	25	22.0
T-5	3000リッター	16	30	9.0
T-6	3500リッター	18	35	2.4
T-7	4000リッター	20	40	1.0
T-8	4500リッター	22	45	——
T-9	5000リッター	24	50	——

【コンピュータ】

パイロットの補助として使用する。マシーンのすべての能力に影響を与えている。とくに、燃料がきれたあとは、コンピュータの能力のみでマシーンを動かすことになる。重量は0として計算する。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段	使用%
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25	20.3
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55	10.7
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35	22.6
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45	15.7
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85	6.3
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65	11.5
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110	1.6
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100	3.4
C-9	PS-200	ALADDIN	60	120	7.9

【通常武器】

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されており、距離があわないと使えない。ただし、近距離のときは、どのマシーンでもパンチやキックで攻撃できる。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする	2.5
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す	12.5
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ	2.5
W-4	ブレードアームII※	60	5	7	35	マシーンの外腕部に仕込まれた鎌のような刃	(1.2)
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている	4.7
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ	17.5
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大	1.7
W-8	ストライクシールド	55	5	12	45	装甲+1のシールド。打撃機構内蔵	2.4

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない	4.3
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣	1.4
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード	4.3
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器	9.8
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー	3.4
W-16	ライトモーニングスター※	80	6	30	50	チェーンの先に鉄球をつけた打撃武器。軽量化された	(——)
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という	7.2
W-18	チェーン&シックル	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離（性能はカッコ内）でも使用可	3.6
W-19	チェーン・ソード	60	10	25	80	高速回転するノコギリの歯を持つ剣	14.5

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ	8.6
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴	1.7
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする	8.3
W-34	ロングランスII※	50	7	35	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍	(——)
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス、これも最強の武器	5.8
W-36	レーザースピア	60	8	12	95	槍状に形成したレーザーソード	5.8

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-41	クロスボウIV※	45	4	25	40	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器	(——)
W-42	シュリケンランチャーII※	50	2	20	55	小型のシュリケンを1ターン2連射する	(——)
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ	3.5
W-44	ワイヤ・スリング	50	6	10	70	ワイヤつきの小型鉄球を高速回転させ、打ち出す	5.5

【禁止武器】

非合法パーツ。この禁止武器が事前チェックで発見せれると、没収されてしまう。中距離～遠距離で使用可。ハンドブラスター以外は、１度使ったらおしまい。使用条件はＰ209。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段		没収数
Ｐ－１	ファイアボールⅡ※	65	15	3	15	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える	(48)
Ｐ－２	フリーズフレームⅡ※	65	15	7	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する	(30)
Ｐ－３	アシッドボール	70	－	10	10	酸性の溶液を散布する。被害は散布状況により一定しない	26
Ｐ－４	ソニックブーム	70	－	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機	15
Ｐ－５	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら５ラウンド連続で使用できる	10
Ｐ－６	グレネードⅢ※	40	20	10	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い	(44)
Ｐ－７	ＳＲミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル(SHORT RANGE MISSILE)	21
Ｐ－８	ＳＲＧミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル(SHORT RANGE GUIDED MISSILE)	15
Ｐ－９	サイバー・カース	30	－	5	10	強力な磁界を発生し、コンピュータにダメージを与える	24

【特殊オプション】

ホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用。すでに内蔵しているタイプのものは使用不可。その他はどれでも使える。

コード	名称	重量	値段		使用%
Ｓ－１	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均２ポイント上昇する	24.9
Ｓ－２	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタチ。これを持つと装甲か平均１ポイント上昇する	13.6
Ｓ－３	ホヴァーⅡ	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動能力がだいたい25%ほど上昇する	74.0
Ｓ－４	ジェットローラーⅡ	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動能力がだいたい25%上昇する	27.7
Ｓ－５	レッグパーツⅡ	20	10	ケンタウロス型のみ。キャタピラと比べると、移動能力がだいたい20%ほど上昇する	21.4
Ｓ－６	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる	19.3
Ｓ－７	スコープ	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10ポイントほど上昇させる	3.8
Ｓ－８	ムサシ	0	60	コンピュータプログラム。キャパシティ10使用。武器威力20%上昇	2.8

スナップショットコンテスト結果発表！


▲大賞作品「やった！」（兵渡忍）
アート賞も同時受賞。337票獲得

スナップショットコンテストに送られてきた投票は、締め切りまでに798通。そのなかで、応募総数の半数近くの票をを獲得して大賞に輝いたのは、エントリーナンバー11番の「やった！」（兵渡忍）でした。おめでとう！記念品としてテレカと50Cr.の追加ボーナス（Ｄ1300Ａ）をお送りします。

各賞は以下のとおりです。

エキサイト賞：③「観客」（向風）
アート賞：⑪「やった！」（兵渡忍）
ユーモア賞：⑫「只今整備中」（月の森キミ助）
ケイオス賞：㉑「控え室③」（HIRO）

文章部門は千葉県の土屋広継さん（ロボクラッシュTVステーション）に、そして審査員特別賞を阪田幸次さんへ。以上の方へは30Cr.とテレカをお送りします。（なお兵渡さんは、大賞の50Cr.のみとさせていただきます）。また、前回載った他の方へも10Cr.ずつ。兵渡さん以外の方のライセンスコードはＤ136xx（xxのところにエントリーナンバーを入れる）です。すでにライセンスを持っている人はそれに追加してください。

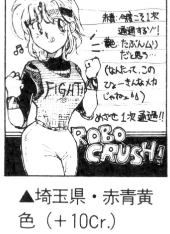
予想正解者は岡山の上原貴志、群馬の佐藤敏行、群馬のKAZ・T、鹿児島の久保裕輔、山口のFOZY、東京のスヴァム・ゐらす、北海道の紗月鳴。以上の方は15Cr.（ライセンスは最初から順番にＤ13701から。すでに持っている人はそれに追加）。

ロボクラッシュ参加者控え室 別室


▲神奈川県・堀口孝（Ｄ13513、20Cr.）


▲大阪府・神代美舞（Ｄ13514、20Cr.）


▲愛知県・神魔真・みかえる白井（＋10Cr.）



▲埼玉県・赤青黄色（＋10Cr.）


▲岐阜県・永井拓郎（＋10Cr.）


▲東京都・露命るし（Ｄ13515、20Cr.）


▲千葉県・龍（＋10Cr.）

 ※マークは新製品。没収後、使用%は前回の大会でのもの。専用パーツの使用率はそのタイプ内でのもの。

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で破れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス&クレジットは獲得できない。ペンネーム希望者は本名と一緒に応募用紙に書いておくこと。長いペンネームは省略した。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

●北海道
D-BOY I
K'
K太=メイキル
M.NISHI
永井廣
円空壱号
下村正孝
笠原直貴
鎌崎守
岸本孝之
宮野真司
橋詰理恵子
橋詰理恵子
近松晋
後藤隆裕
高野光則
高野光則
黒魔術広大
山崎貴章
山本智幸
守屋貴史
勝利
小野貴広
松本新
森畑和也
青条皇貴
石垣賢訓
川本英貴
谷坂敬弘
中原嘉克
島裕治
藤田興至
藤田賢司
福田哲矢
本庄宏行
面谷久則
アース・G
オーナー
ショウ・W
ジェンマ
●青森
究極のGM
佐藤幸司
斉藤将之
豊澤智一
翔夢
●岩手
菊池丈晴
窪田務
高橋学
佐々木博雄
桜田政明
三浦雅俊
竜騎士
●宮城
DIY
RAIDEN
怨
奥野竜司
河東田辰之
金澤敏雄
斉藤憲夫
小川浩典
松田正幸
森山茂樹
菅原彰浩
西谷真吾
中越顕雄
風の盗賊…
片倉知博
堀内恭二
鈴木博文
●秋田
伊藤宏明
下山一夫
宮田康平
熊谷家司
高鷹太一
鳥海和博
奈良塚武…
尾留川伸
●山形
N・Sひろぼう
阿部敏彦
近衛智之
五十嵐正人
佐藤英隆
斎藤健
倉田てつを
脇田泰志
●福島
D・S
EID
阿部俊雄
伊藤卓
越後浩一
熊田浩樹
根本武宏
松岡保孝
星睦巳
青木茂
鈴木大介
Tオレン…
ナックファイブ
パン工場
●茨城
くりはら直文
佐藤淳
砕連
市川一臣
七鍵守護神
柴田正人
小沢仁
清水伯浩
川又寿行
田代充
渡井誠
粕田利明
富田直樹
風さん
木村真人
矢田一彦
鈴木英俊
鈴木恭斗
脇坂聡
狼の牙3
●栃木
SDD
T&T
永倉勇祐
熊田大樹
荒井秀樹
支倉夏雪
小菅則央
斉藤勤
大方康英
八剣重工企画
八瀧陽介
福地雄
ハル
●群馬
GOZEN
吉原貴宏
橋本崇宏
金沢大樹
高山淳
佐々木直人
小高正人
小林正和
池田剛
中山彰
富樫正昭
茂木誠一
●埼玉
2・R
MOR
R.タナカ
T&A T…
TS2
WERDNA
葭田敏之
かりめろす
だかし
塩田祐二
横溝秀之
横山勝浩
沖実晴
科学研究局
間仁田定
久保田和明
月田隆行
古屋昌幸
江原章仁
坂本伸彦
笹木毅
市川智也
神山忠行
須田隆寿
杉森信介
瀬戸良男
瀬場一隆
青山賢一
石川洋一T
大場賢一
大森寛爾
大滝正人
谷宗広
竹村雄一
中村真一
中津川謙太郎
町田幸隆
田村益浩
田村将司
土居康浩
東海林吉充
徳下朝一B
日置誠二郎
萩原啓二
八神裕二
飯塚輝夫
尾崎信善
美勢勇人
風間影虎
保科騎
保科竜
木村幸宏
力石千冬
林篤司
鈴木智之
蓮正史
アックス・…
チーム疾風
デモノバ
ネコゼの…
與田伸明
●千葉
DH・N・T
KK
T・T
よしとお
井上淳
下口興一郎
加藤一夫
海老原洋一
角川幸男
古川恭
高橋宏之
高橋俊成
佐藤圭一
佐藤至
斉藤歳
笹原一行
志賀靖
小林令治
松崎忍
松本悟雄
須永共志
水野谷滋久
杉山剛
赤羽勝
川鷲恒夫
川瀬覚
中田和宏
長田知一郎
風の旅人
平野秀亜希
北川豊和
明地賢一
楊志くん
陸遜
澤田達也
●東京
AGLRESS
BABEL
F.DRAGON
Fickle
IamThief
Jeanne…
MAX
Mr.Z
R・T・L
Team A.…
Y.A
抰雷武
ごりさん
ひーたん
伊藤健
伊藤政之
鵜飼敏彦
横山明生
賀屋文裕
外山真
丸山聡
丸田哲郎
岩下岳彦
吉野浩司
久原義弘
宮崎俊治
近藤良
金地院伝崇
軽部裕之
月光の反逆者
原田雅道
荒木秀也
高橋悟
高波光夫
高部岳晴
国分直之
国分敦
今野恭太郎
佐々木伸治
坂元敦史
三沢丁
山下英一
山形武史
山口尚宏
山根憲一郎
山崎浩之
山崎和登
山田一瓦
山田博之2
山内謙一
若宮英貴
書店童子
勝又様
小松憲一
小川哲生
小幡芳俊
小林潤也
松尾両
上地寿一
進藤健一
森下正巳
諏訪英明
深井善郎
水晶狐
杉田恵一
青木康明
青木崇
斉藤隆士
赤間巌
素浪人
相川由衛
増田和光
村山智英
大角克宏
大村勝治
大谷浩二
中村聡
中村和也
中野頼貴
中里亮介
長尾享
渡辺康成
藤原勉
道楽卿
内田雅志
内藤賢二
入間川竜哉
忍者じゅう
畠田忠明
浜田
平塚一昭
片岡ヨシタカ
魔美夢芽藻.S
木脇康彦
柳瀬悟郎
有賀健一
湧天剣
流
鈴木宏
鈴木博行
和泉
ローエング…
濱島文昭
●神奈川
B.L.S
D.Y.M
EX
FIRE E…
M
Mr.t
MT
Pin太郎
sino
H.M
お猿の大将
がーん・ば…
れあちーず
阿部浩治
衣笠和貴
遠藤誠
岩堀誠
菊永幸博
吉楽征二
近藤慎
古尾谷純一
公文章雄
工藤光平
広緑風水
荒井秀太
江原民雄
高橋宏輔
高橋勲
豪麗夢
佐藤正弘
佐藤博志
山口重教
時祭イブ
若月和久
秋元良雄
小山健太
小山内康司
上出貴志
進藤雄司
神崎章
杉野正和
菅原克芳
菅谷和彦
西塚治雄
西尾新一郎
西尾真人
斉藤勇樹
石田守
倉田仁
曽我隆一
曽根田成弘
大出篤
大堀淳
智仁
中野敬晴
蔦木健太郎
渡部亮
藤井俊介
内木純
八戸謙
飯吉功一
飛沢竜
苗村冬人
福原正幸
北爪隆
牧野裕一
睦月あおい
堀口孝
迷亜
木村有
野口英紀
有佐樹治
落合嘉文
林直樹
アルハイム…
ブルーノ
ルンバ・…
ロジャー
●山梨
皆川裕道
梶原久
岸本直也
岸本直也
三沢章
小宮秀誉
由井俊孝
鈴木祥子
●長野
Mr.田口君
笠原健一
牛山喜嗣
警視庁
松原大
水野正継
天然危険物
那由他
平川雅三
矢魔嵐
柳澤修
●新潟
HAIL
横山裕孝
加藤智行
吉田保男
吉田雄次
熊沢和行
小早川美幸
石井昌敏
石山英右
浅月奈美
池田昭
品田肇
有坂剛
●富山
○島ダヌキ
横崎由勝
吉田卓二
宮田憲一
出射崇史
床尾明宏
谷内健
中西勉
中村正志
堀充宏
ジョン王
●石川
BA！
T.チェ…
趙雲子竜
よもやま…
砂川趙輝
山田憲作
大村輝明
堀裕士
●福井
森崎剛
西畑文紀
藤田周作
来住南裕一
●岐阜
M.DUALW …
SHEEP
おすど
伊藤元治
永井拓郎A
臼井義孝
岡本成司
可児哲
吉沢一仁
交告達
西川智志
西川智志
川端紀洋
浅野順一
曽我部伸貴
棚橋亮
長屋純市
田中裕之
藤井一也
藤井英二
ホオク
ルーン
●静岡
7-Gオペ…
EAGLE
HAL
Mr.P
安達晴康
磯貝健
亀山昌希
原川真樹
山崎博司
諸星陽一
小島隆行
照田幸机
太上老君
町裕樹
定幸司
田中俊也
田中慎也
美藤尚文
北川裕之
牧田英伸
鈴木敏仁
ハガー
●愛知
Gersh.
KOZO
Lord
TATSUYA
TEAM-D
櫛田憲二
ひろくに
伊田明弘
伊藤希世幸
伊藤智之
井上政博
一夢庵主
印南雅哉
越智寧良
横地雄三
加藤大助
加藤倫一
吉村敬一
橋立高光A
橋立高光E
光田裕樹
佐藤一念
坂井英夫
山中克仁
山田直樹
勝本幸康
小寺弘照
上田芳啓
上田芳啓
人狼天使
神谷浩司
神谷明志
水口裕
清水隆
青木伸之
石井昌和
足立和穂
打桐秀友
大戸島さ…
大殿尚喜
竹鷲敏貴
竹内厚樹
中川稔浩
中島大介
柏本伸也
豊島広和
野田則正
羅覇羅
ギルガメ…
●三重
&NUTS
C・F・H・S
伊藤正泰
森新一
西崎博之
石田雅也
石本光正
足田知行
大前貴史
中野岳
中野岳
中野剛志
藤田昌城
望月雅史
オズ
スナフキ…
ミヤワキ…
●大阪
Black S…
JN3
MAP
OKE
PAPA
ひこひこ
芦田雅和
伊東卓哉
岡崎聡
丸井新吾
丸山道太
吉川雅人
久島和浩
宮城佳宏
栗谷圭
光寺章
甲斐浩彦
紅孔雀
黒岩亜子
黒島智章
佐藤仁
桜井玲
寺田幸一郎
芝野靖司
秋澤修
緒賀進一郎
小林義仁
松本英顕
川崎昌宏
浅田秀基
銭谷恭典
太田博和
大森鋭貴
大村奉聖
辰巳昌隆
谷秀則
竹迫修
中島崇宏
中島智也
中道和正C
中野靖
田中忍
藤原猛
藤山誠
藤木啓
楠瀬武
梅津敏次
梅田祐司
福田哲也
福本武治
平元忠
平石和也
北川光一
牧郁雄
堀内浩司
湊川裕一C
木村憲史
龍見剛
カコイ・…
ダロス
デューク…
ドラゴン…
ルピナス
●兵庫
Hakkai
Lord
TEAM-F…
おがP
芦田拓也
衣笠大治
園田直也
高坂昌信
佐久川政良
坂下功治
三浦剛司
三上稔雄
寺田学
周防叉鬼
石井博之
大浦久明
中道和正S
田中郁雄
入山剛
平井宏治
平林俊成
歩くセッ…
龍姫悠
チャークン
●奈良
げるちゃん
なおちゃ…
岡康弘
岡田秀美
丸谷和也
吉川秀樹
宮本康史
阪田幸司
三島吉貴
三木彰
小西正敏
吹田篤志
長岡哲哉
田嶋信彦
天野恵三
破魔龍
北沢靖志
桝谷洋紀
ガディン…
●和歌山
EC.2
SO！
神谷良
西高伸
オリュン…
●鳥取
真壁裕一
猫的
平沢直志
●島根
アザトース
●岡山
岡田典久
加納靖之
岩松洋
吉本靖
高橋健悟
佐々木真也
小西暁
上原貴志
佃健一郎
片山顕正
片山顕正
●広島
DRAGON.…
MISATO
SSS
かじゃら…
岡浦隆
角川満
岩本竜男
高橋俊介
児玉龍彦
小宮一慎
松下陽彦
沖塚憲一
高士雅史
佐合大輔
山下淳
松井博幸
中居生喜
中林栄次
八谷天介
服部裕
服部裕
野々村勝也
鈴木尚之
●滋賀
FUTURE
井上健
吉田繁紀
植田浩司
新選組
森暁隆
西沢裕樹
八守桂
堀田剛正
●京都
B.CAT
HANGMA…
HIRO
SHOW
TAKA
TeamB…
あるてみす
鮎
加藤憲幸
角井匡
吉住憲人
近藤晃正
佐久間英光
小林孝雄
小林崇
小林亮
松岡英行
上田裕樹
森康幹
朝日康
藤井和也
藤本博基
武富太郎
槙本光広
アンパン
●山口
一至
亀井芳彦
甲斐綾雄
好本ガラ…
山根昌宏
山崎晋哉
松島智
神山魅奈
杉浦聡
西村利則
曽我智博
田辺克義
梅野貴史
毛山
タイム
●徳島
SESAME
愚者の楽園
堤清二
富士郁夫
堀部大輔
●香川
菅秀哉
●愛媛
ART
いろん
井上誠
丸橋浩
紫刃
大田誠一…
大田誠一…
尾崎洋二
●高知
伊藤英二
佐野栄昭
小川知之
松本剛
川口貴弘
畑佐宗秀
明神神明
野村達也
●福岡
TRANE・…
いぇーき…
一明義人
猿渡哲治
梶原克彦
久我遼
後藤裕治
士鳳
三村剛
若松克己
松居利訓
城本賢作
赤星憲一
草場勝也
田上幸治
天風かおる
藤川和久
平井勝明
ウインド…
ジョナサン
スタジオE…
●佐賀
A.M
永江幹伸
永江幹伸
高島宏暢
堤友喜
●長崎
CAROL
久保田泰成
久芳将之
熊美弘
山田智仁
小早川美幸
松下幸二郎
東尾正一
樋口善一
尾田康
尾田康
福崎幸一
●熊本
らーくん
下村健太郎
丸林孝
岩切博
吉澤高史
村上斉恒
猫丸☆に…
木本吉昭
●大分
安藤誠
後藤隆史
高畑洋一
真嶋玲
奏英司
本庄勝人
夢魔狩人
野田秀志
●宮崎
MICHY！
久保裕輔
富屋拓輔
●鹿児島
A.A.A
そふとく…
山口太也
福田行弘
平山浩一
●沖縄
山城一博
前木秀規
仲村秀雄
渡口泰光
平野寿光K
平良司
●不明
溝口慶太
黒田英嗣
鷹月あやこ
田中貴麿
友田英樹
イリス
イリス
ソロモン
デスラー…

ロボクラッシュ公報

1.ロボクラッシュとは

ロボクラッシュは読者の参加によって行われる誌上ゲームです。ルールにしたがってマシーンをつくり作戦を決定し、応募用紙に書きこみ210ページの応募先に送るだけでロボクラッシュには参加できます。

その処理はコンピュータで行い、1次予選通過者とトーナメント進出者、トーナメントの結果は2カ月後に誌面で発表します。

2.第13回大会の報告

ロボクラッシュ第13回大会は、不吉な数字の回数ながら何ごともなく無事終了。ギリギリとはいえ、参加者も1万人台に戻りました。

今回は、トーナメント結果、パーツシェアともに、新登場のオプションパーツ内蔵タイプボディが台風の目となりました。なかでも新規参入メーカー八剣重工の蒼龍一型は28.4%という驚異的なシェアを獲得、トーナメントへも多数進出しています。それにともなって、ボディタイプ別の比率でも、スプライト23.8%、ナイト55.1%、ケンタウロス21.1%とナイトが激増しているのが目立ちます。

その他のパーツでは、武器部門で前回優勝者が使用したパンチブースターが倍増したこと、エンジン部門でMC-1と事実上のケンタウロス専用エンジンAVC-11が好調であることが目につきます。

禁止武器は推定1100個が持ちこまれ、約20%が発見されています。

バトルロイヤルでの平均試合時間は26分、トーナメントは17分。移動係数の全体の平均は12.6、トーナメント進出者のみだと6.9でした。

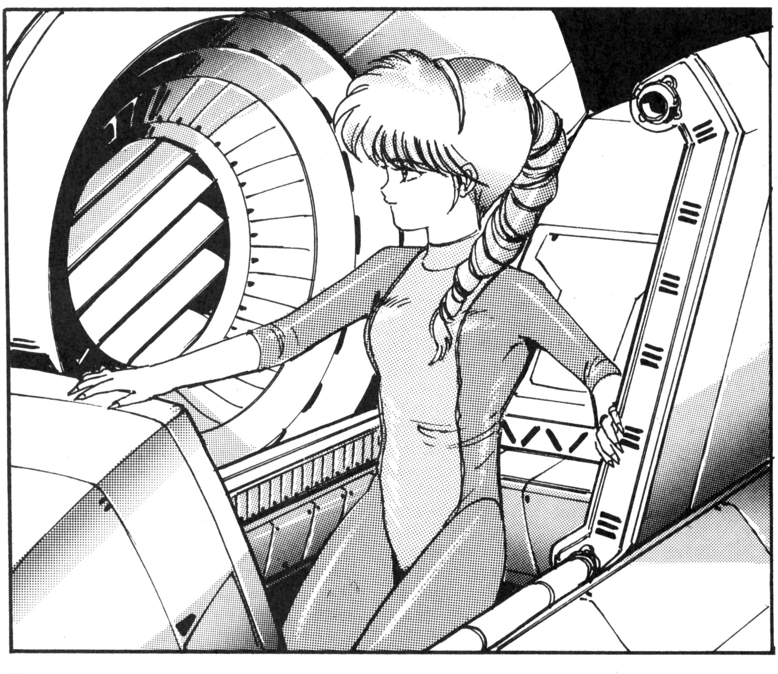
3.第14回ロボクラッシュ大会

ひき続き、第14回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムはいままでと同じです。1次予選は、1グループ15〜20台ほどのマシーンがランダムに選ばれてバトルロイヤルを行い、勝ち残った上位2台の約1000台ほどが2次予選に進出します。この2次予選ではバトルロイヤルの第1位が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できます。

また、バトルロイヤルでは勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。バトルロイヤルで活躍しながら敗退したマシーン、つまり撃破数の多いマシーンのなかから、1次2次ともに、特別に数台が選抜されてつぎへ進めるのです。

決勝トーナメントは、128台のマシーンが1対1の対決で7回戦まで行います。決勝戦で勝ったマシーンが今回の優勝者となるのです。



4.ライセンスコードとボーナス

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10〜20クレジット

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は、次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり、3位に入賞すれば、つぎから560クレジットまで使えるのです。また、このボーナスは積算されていきます。したがって優勝1度、準優勝を1度したパイロットは750クレジットを使ってマシーンをつくれるのです。

このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって、名前のちがうパイロットではライセンス、ボーナスクレジットは使用できません。また、ライセンスは一度与えられれば、それ以降の大会のたび、何度でも使えます。ただし、1回の大会に同じライセンスコードで参加できるのは1台だけです。同じライセンスコードとパイロット名で複数参加させた場合は失格になります。悪質な場合はライセンスが無効になります。

投稿によってライセンスを獲得した場合は、任意の希望するパイロットにボーナスクレジットを追加することができます。

一度登録したパイロット名は変更できませんが、名前を忘れたなど、何か事情があればパイロット名を変更してもかまいません。

5.パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません(負傷者はでますが)。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が４種類まで、禁止武器が６つまで、そしてオプションパーツは４種類までです。

6.作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の%〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性もあります。攻撃しないときは防御態勢をとっています。

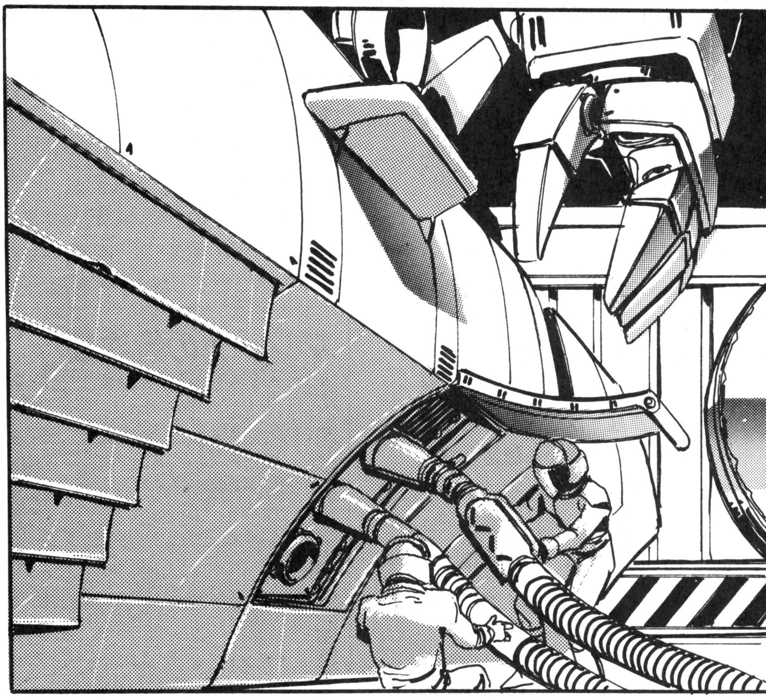
トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１〜97のあいだで記入し、４項目の合計は、必ず100にしてください。移動は、自分の望む距離に近づくように移動し、攻撃は相手に攻撃をしかけます。希望距離にいるときに移動になったときは攻撃を行い、使用できる武器がないときに攻撃となったときは移動を行いますが、効果は半減します。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。希望する距離の欄にひとつだけ○をつけてください。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10〜40、合計で100になるように記入してください。

7.チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみ



んな同じです。

- ボディの軽量化
- エンジンのパワーアップ
- 装甲の強化
- 武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で１クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書きこみ、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

8.禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

1. １次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
2. １次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. １次バトルロイヤルで敵があと２台になったら使用する
4. ２次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
5. ２次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. ２次バトルロイヤルで最後の１台に使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使用されなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。１次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、２次で同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、７の条件で使用されます。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券（コピー不可）はこの下にあります。

まず参加者ＩＤの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前のうしろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各１種類、通常武器は４種類、禁止武器は６つ、オプションは４種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は208～209ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の％〟は、10～100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は１～97の数値で、４項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、
〒102 千代田区九段南４－７－16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**８月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

ボディ

コード番号	形式番号	重量	値段
B-11	H-11B	／	170

エンジン

コード番号	形式番号	重量	値段
E-2	ED-275	45	85

燃料タンク

コード番号	容量	重量	値段
T-1	1000リッター	8	10

コンピュータ

コード番号	形式番号	重量	値段
C-1	LOC-56	／	25

通常武器

コード番号	名称	重量	値段
W-31	ライトニングウィップ	8	50
W-42	シュリケンランチャーⅡ	20	55

禁止武器

コード番号	名称	重量	値段	条件
P-1	ファイアボールⅡ	3	15	1
P-1	ファイアボールⅡ	3	15	5

オプション

コード番号	名称	重量	値段
S-7	スコープ	5	20

チューンナップ費用		55
総合計	87	500

チューンナップ（1～50）

種類	費用
ボディ軽量化	15
エンジンパワーアップ	20
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10～100）

残りの敵の台数	攻撃の％
最後の１台	100
25％以下	90
50％以下	70
75％以下	30
76％以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦（1～97）

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

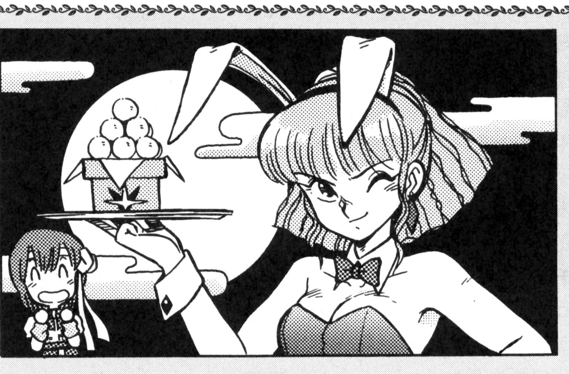
攻撃目標（10～40）

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ新アイテム続々登場

『トップをねらえ！』関係の新製品は現在も続々と登場中。今月号の85ページにも載っているホビージャパンから発売中のカードゲーム、コミック版『トップ』のオリジナルテレカなどなど。テレカは申し込み締め切り日がせまってますので、お早めに。

有料結果郵送を申し込んだ人へ：宛て先不明でナンバーが帰ってきているものがあります。心当たりのある人は大至急☎03-221-9851・コンプティーク編集部・トップ担当まで。



イラスト／ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券⑨

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を
貼って
ください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ				

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン				

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク				

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ				

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器				

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器					

	コード番号	名称	重量	値段
オプション				

チューンナップ費用	

総合計		

チューンナップ (1〜50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10〜100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 (1〜97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

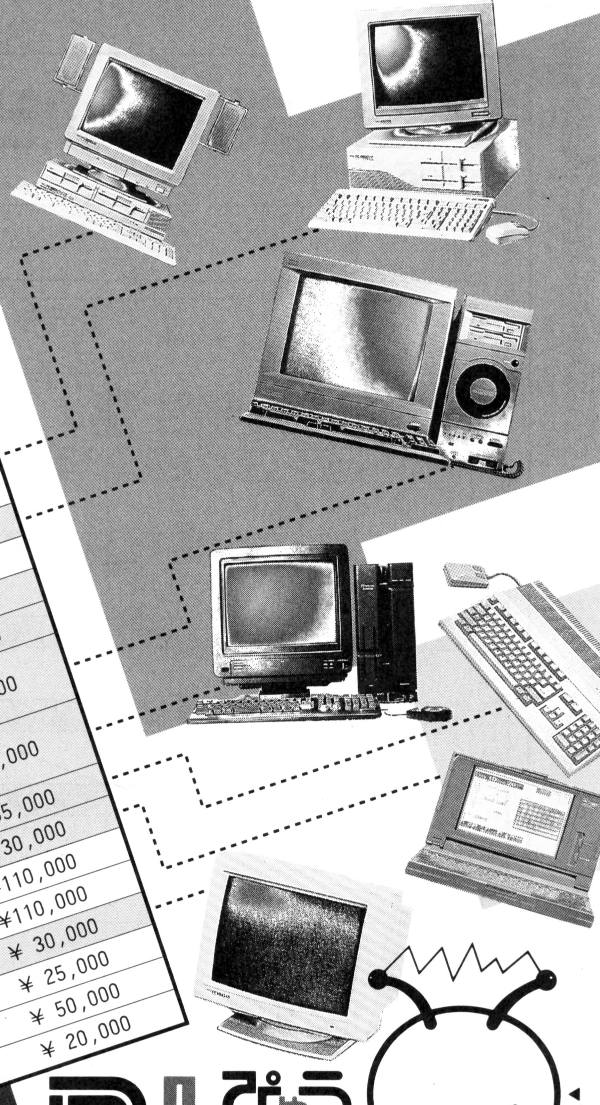
距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10〜40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

売れしい。

パソコンを処分するなら、高額査定してくれるところがいいよね。
ディスク/オーディオユニオンのコンピュータ専門SHOPとして
誕生したPiw（ぴゅう）なら、安心ができ、しかも業界トップクラス
の高額査定。パソコンを売るだけでついついうれしくなってしまう、
そんな買取システムです。



パソコン高価買取モデル例
8月31日(金)まで

	メーカー	機種	買取価格
パソコン	NEC	PC-8801FE	¥ 40,000
		PC-8801MA	¥ 45,000
		PC-8801MA2	¥ 55,000
		PC-98D0	¥125,000
		PC-9801RX2	¥160,000
		PC-9801RA2	¥200,000
		PC-286USSTD	¥ 90,000
	EPSON	PC-286VFSTD	¥110,000
	富士通	FM-TOWNS2	セット ¥170,000
		FMT-DP531	
	SHARP	X68エキスパート	セット ¥160,000
		CZ-601D	
	AMIGA	A-500	¥ 55,000
ノートパソコン	NEC	PC-9801N	¥130,000
	EPSON	PC-286NOTE	¥110,000
	東芝	ダイナブック	¥110,000
ディスプレイ	NEC	PC-KD854N	¥ 30,000
		PC-KD854	¥ 25,000
プリンター	NEC	PC-PR201V	¥ 50,000
		PC-PR101TL3	¥ 20,000

▶期間中にご処分、又はご処分の申込みをいただいた方は、上記の特別買取価格にて買取させていただきます。

Piw ぴゅう

◀イメージキャラクター

disk union　audio union

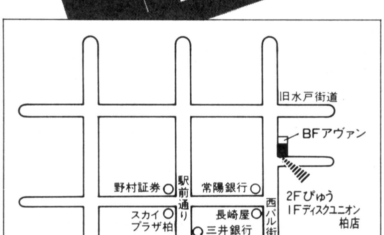
AMIGA　Macintosh

▶パソコンハード高価買取受付中!! 全国どこからでも買取いたします。まずは、お電話を……

PIW柏店
フリーダイヤル 0120-492-333
（通話料無料）

買取センター
フリーダイヤル 0120-207-333
（通話料無料）

取扱品目：PC-88、PC-98、X68、FM-TOWSN、MSX2、マッキン、そしてAMIGA



〒277 千葉県柏市中央町1-2
Piw（ぴゅう）柏店
（ディスクユニオン柏店2F）
☎0471-63-9702
営業時間/10:30～20:00（日・祝19:30まで）

▶AMIGAハード特価にて提供中!!通信販売をご利用ください。

通信販売

■ご送金方法は、銀行振込又は、現金書留でお願いいたします。
■送料はお客様ご負担とさせていただきます。
■申込後、1週間以内にご送金ください。
●AMIGAソフト価格リストご希望の方は返信用切手72円を同封の上、郵便でお申し込み下さい。

銀行振込先
太陽神戸三井銀行 神田支店 当座51054 ㈱オーディオユニオン
お問い合わせは、お電話でどうぞ
TEL.0471-63-9702
受付時間　平日/10:30～20:00　日・祝日/10:30～19:30

テクノポリスソフト
新作ゲーム情報

mity ――ミウィ――

第5回

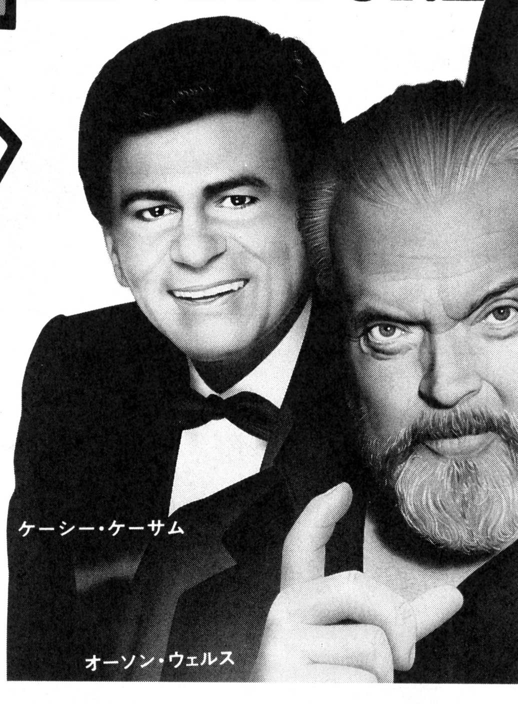
作画（さくが）：富士参號（ふじさんごう）



●今秋発売のアドベンチャー・ゲーム「ミウィ」の広告まんがです。内容に関するお問い合わせは直接、テクノポリスソフトあてにお願いします。

広告は

ENGLISH ADVENTURE



ケーシー・ケーサム

オーソン・ウェルス

ハラハラ、ワクワク、ドキドキの物語だから、英語を聞いているのに少しも学習しているという気がしない。

また、いくら面白い話でも、朗読者がヘタクソだったら台無しだが、こちらも稀代の名優さんがナレートしてくれている。

そう、あのオーソン・ウェルズである。ダミ声だが腹の底から響いてくる独特の語り口は迫力満点。知らない単語を喋られても名調子に思わずのめり込んでしまう。

そのほか、女優のフィービー・ケーツ、コメディアンのジエリー・ルイス、人気DJのケーシー・ケーサムなど多彩な人たちが指導してくれる。

英語能力に合わせたテキスト

英語を学ぶのに本物の外人さんのナレートをいきなり聞いて理解できるものだろうか、といった不安もあるだろう。大丈夫です、まかせなさい。自分に合ったレベルの教材を選べばいいわけだ。

中学生程度の英語力があれば十分についていけて楽しめるのが初級編の『家出のドリッピー』。

六ヵ月も聞き続けると、あなたの英語力は自分でも信じられないくらい上達していることだろう。

もう少し上の高校生程度の英語力の人には、初中級編の『コインの冒険』と『追跡』がある。『コインの冒険』は通称〝クォーター〟こと25セントが、いろんな人の手にわたり、それぞれの人間の運命にかかわっていくという物語。もちろん、こちらも次がどうなるかハラハラ、ワクワクのサスペンスだ。

さらに上級編として『ゲームの達人』がある。これは世界的大ベストセラーとなった小説の原作だ。

英語の成績で悩んでいるあなた、自分は英会話の才能がないんだと落ち込んでいるあなた、そう勝手に結論を下さないでください。こんなに素晴らしい英語のテキストがあるのですぞ。

とにかく、騙されたと思って一度トライしてみたらいかが？　明日から人生が変わるかもしれませんよ。

10日間試聴できるE・Aの教材

入会はかんたん

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また途中で退会することも自由。入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が4、000円、CDの場合は4、500円（税別）。

『ドリッピー』も『コインの冒険』も『追跡』も12ヵ月、12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお『ドリッピー』を終えると2年目コースとして自動的に『コインの冒険』に、『コインの冒険』から入会した人は自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はE・A事務局に連絡すればよい。

試聴のお申し込みは、このページについているハガキをご利用下さい。

電話でのお申し込みは、

東　京　03(496)6666

札　幌　011(631)7777

仙　台　022(265)5555

名古屋　052(971)2222

京　都　075(701)6666

大　阪　06(452)2222

福　岡　092(831)3333

日本全国フリーダイヤル

0120-077077

電話は休日も受け付けています。

劇的効果の「英語の冒険」



◁フィービー・ケーツ

▽ジェリー・ルイス

世界がひとつになるにつれ、ニッポン人としては英語は必要不可欠どころか、むしろ喋るのがあたりまえの時代になりつつある。もはや学校だけに頼っていたのでは自分が取り残されるだけだ。すでに百万人以上もの仲間が学び、「英語をマスターする日を近づけた」魔法の教材のE・A（イングリッシュ・アドベンチャー）をあらためて紹介しよう。

「すごい！」の形容がぴったり

とにかく反響がものすごい。「嫌いだった英語が好きになった」という人たちは、学校の英語の成績もうなぎ上り。

「2浪の原因だった英語の偏差値が38から60台に上がりました」

「英語がさっぱりわからなかった私が、今年からは大学生。それはE・Aで学んだから」

などなどきりがないほど。

ま、しかし、それは当然

本当だった

なのである。E・Aはちっとも勉強を押しつけられるという気がしなかったからだ。

「何度も聞いていると、私の耳が喜んでいるなーと思う」とか「三日坊主が初めて一年続いた」などと本音がどんどん寄せられてきている。

ある高校生は、「『すごい！』やっぱり、そういう言葉がE・Aにはふさわしいのです。その証拠にぼくの英語の成績も偏差値が40台から70台にまで飛躍しました」と便りを寄せている。

大作家と名優の絶妙コンビ

E・Aの内容についてはいまさら解説する必要もあるまいが、いちおう説明しておこう。

まず、そのテキストがキラキラと輝いている。書いてくれたのが『ゲームの達人』『明日があるなら』『時間の砂』と本国アメリカだけでなく、わが国でもミリオンセラーを放ったベストセラー作家のシドニィ・シェルダン氏だ。

反響

★広告をみたとき半信半疑でしたが、一年間やってみてとても充実した教材であることがわかりました。やはり、英語は耳から聞いて自分で発音してみるのが一番ですね。

★広告通り、本当にとても魅力的な声でとても聞きやすく、英語がますますおもしろくなりました。

★広告は〝うそ〟ではないと思いました。はやく続きが聞きたい…。愛のあるストーリーでとても楽しいです。音楽も効果音も最高です。

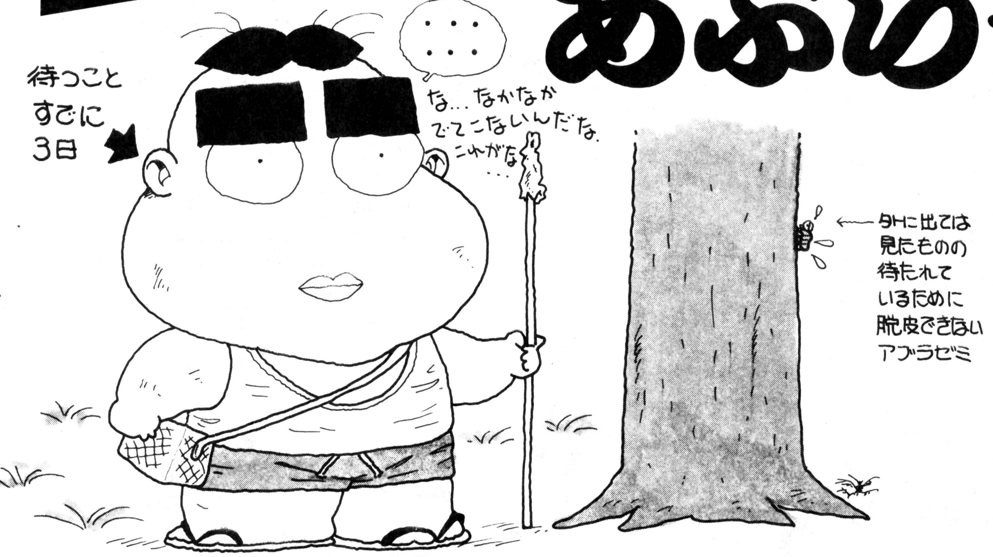
★とても素晴らしいの一言です。

★ドリッピー様々…です！

★E・Aはとても面白くて、その上効果倍増なので、みんなに本当に成績が上がることを教えています。

★半信半疑で始めたところ、それまでそれほど得意という訳でなかった英語が、常に学年一位となり、偏差値も軽々と70をこえ、本当に自分でも驚いています。

シミュレーションゲーム あぶらぜみ



タイトル大募集

さて今月のタイトルは「SLGあぶらぜみ」である。このページのタイトルは毎月読者が送ってくれたなかから、コレダ！　というものを選んでいる。さあキミも送ろう！

特集 三國志的人生相談

さて、と。今月は『三國志II』にまつわる人生相談を例をあげて解説していきたい。本編集部に寄せられる『三國志II』関連のおたよりの数には膨大なものがあり、なかでも「人生相談」がらみの「深刻な」おたよりなぞは、教育的指導雑誌コンプの面目にかけても、一度は取り上げなければ、と思っていた矢先のことであったのだ。

というわけで、〝生まれいづる三國志の悩み〞の典型的なおたよりを紹介する。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

Q：ボクは自他ともに認めるSLGベタで、これまでにクリアしたゲームはほとんどありません。『三國志II』もその例に洩(も)れず、ピントがはずれたことばかりいっているので、クラスでは『三國志II』を愛好している友人たちから疎外されるし……クラ〜イ毎日を送っています。こんなことに悩むなんて、ボクは異常なのでしょうか？

A：SLGだけが人生じゃありません。かりに『三國志II』がクリアできず、友人たちの話題についていけないにせよ、そこはグッと堪(た)えて、〝孤独〞の味を噛(か)みしめてほしいのです。まあ、噛みしめたからといって栄養になるわけではありませんが、少なくとも歯グキを刺激して、〝ソルト○○スター〞で歯を磨いたのと同様の効果が期待できるでしょう。虫歯予防のためにもぜひ！

（Dr.サカキ談）

A：その悩みわかるのじゃ。ボクも昔は、「SLG界の恥」といわれて、さんざんけなされたものじゃ。でも、ここで思いきり開き直るといいんだわさ。

要は『三國志II』をクリアできなくっても、〝仲間に一目置かれる〞存在になればよい。さらに進んで、〝仲間に恐れられる〞存在になれば、なお結構だわさ。たとえば、何やらブツブツつぶやきながらプレイするとか、敗戦のたびに、キーボードをぶん投げるとか。そんなことを繰り返していれば、「あいつは『三國志II』はヘタだが、じつは恐ろしいヤツなんだ」なんて評判がたってシメシメだわさ。

（秋葉原談）

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

Q：新君主でプレイする際に、いつも迷うのですが、武力・知力・魅力の3つの能力のうち、もっとも重視しなければならない能力はなんでしょうか？

A：キミが『三國志II』をどのようにプレイしたいかによるな。従って、これで決まり！　といういい方はできない。まあ、戦場での一騎打ちに勝ち抜いて、一挙に領土を拡大していきたいのなら、〝武力重視〞を勧めるし、引き抜き・寝返りでジワジワ勢力を広げていきたい場合には〝魅力重視〞がおススメ。知力は……やっぱり内政重視型プレイがしたい人に勧めておこう。

（お茶の水教授談）

イラスト／盛本康成、渡辺天留子

Ａ：初めから理想的なキャラをつくってプレイする方法は、おもしろくないなあ。「できの悪い子ほどかわいい」というけれど、むしろ歯がゆいくらいに無能なキャラに天下を取らせるのが〝通〟の道。曹操・袁紹など、当代一流の英雄を横目に、「フッフッフ、いまに見ていろ！」なあんて、密かに闘志を燃やす姿こそ若者にふさわしい爽やかな態度(!?)といえるよね。

（Dr.四谷談）

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

Ｑ：友人たちと対抗戦（マルチプレイ）を行っています。ボクはどちらかといえばジックリと内政を充実させてから戦うタイプなんですが、他の人たちはボクの意図を察してくれず、速攻型の（内政もへったくれもない）乱暴な試合になってしまいます。やはり互いに国力を充実した上で、堂々と戦いに臨むのが正しい道だと思いますが、編集部の皆さんはいかがでしょうか？

Ａ：まあ、逆にいえば、これがマルチのおもしろいところ。群集心理といおうか、プレイヤーの中にひとりふたり〝目先のことしか考えない〟人間がいると、せっかくの正統派(!?)ジックリプレイもかき乱されて、世は戦乱の巷となる。だれもが内政も顧みず、領土拡大に狂奔する中、ひとりだけしみじみこつこつプレイしている人がいるとしたら、その人はよほどの人物といえる。たいていは「バスに乗り遅れるな！」と焦りまくるものなのだ。

例をあげれば『三國志II』の連載。頭では〝ジックリプレイ〟を思い描いていながらも、ひとたびだれかが抜け駆けをすると、我も我もと領土拡大を試みる。お茶の水・Dr.四谷ですらそうなのだから、キミたちのプレイがそうなっても不思議はない。

（Dr.サカキ談）

Ａ：……そうなんだよなあ。『三國志II』の場合、序盤に優勢なキャラを担当している人が独走態勢を維持しようとして、速攻型のプレイに走る可能性が大。で、それに負けまいとして、他の勢力も内政無視の領土拡大に走ってしまう。まあ、せちがらい戦乱の世の中。じっくり型のプレイなんぞ、よほど恵まれた立場にいない限りできるものではない。しかし、戦争につぐ戦争で、中国大陸の民衆もたまったものじゃないだろうね。

（お茶の水教授談）

Ａ：『三國志II』マルチの場合、大勢力を担当する際の作戦には２通りある。ひとつは他の勢力が伸びないうちに積極的に叩き潰す作戦。他の陣営からすれば〝国際法無視〟に映るのも無理はない。もうひとつが、「金持ち喧嘩せず」のたとえのように、ある程度の地盤を確保したら、内政や兵力の充実に力を注ぐ作戦。他の弱小が互いに潰し合っているのを笑いながら見ているって寸法だ。けれど、この作戦、あまりにも抜け目がなさすぎておもしろくないなあ！

（Dr.四谷談）

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

Ｑ：ボクは秋葉原さんのファンです。なぜなら内政はほとんどせずに、豊かな国を襲っては食料・金を奪って肥え太る〝秋葉原流〟の極意に共感するものがあるからです。そんなボクは異常でしょうか？

Ａ：はっきりいって異常です。〝秋葉原流〟はできれば、キリシタン追放令のように、禁止・追放したいくらいの邪道だね。『三國志II』の基本は、あくまでも内政と戦闘の２本だて。このうちどちらが欠けても、『II』の醍醐味が損われる。

悪いことはいわない。キミも悔い改めて真人間に戻るのだ。

（Dr.四谷談）

Ａ：兵隊というのは生産とは無縁な存在だから、国中に兵隊が満ち溢れた戦乱の時代は食料が不足するもの。『三國志』の背景となった時代でも、各勢力の指導者は「どうやって兵隊を食べさせていくか？」に頭を悩ませたものなのだわさ。

となれば、豊かな国を奪って腰を据えるのは指導者の悲願。だから、民衆から見れば、大仕掛けな盗賊がウヨウヨしているようなものだったのじゃ。ボクのプレイは〝史実性〟を重んじるからして、上の質問のような〝秋葉原流〟は清く正しい『三國志II』クリアの方法だわさ。

（秋葉原談）

Ａ：どちらとも極端なことをいっているわな。わたしが『三國志II』をプレイしてみた限りでは、確かに内政は２次的な要素。内政３に対して、戦闘が７といった割合か。けれど、要はキミの遊び方次第。内政を重視して〝聖賢の道〟を説く英雄をめざしてもよいし、ひたすら嚙み合うばかりの（フン族さながらの）秋葉原流をめざしてもよいだろう。キミなりの楽しみを見つけてほしい！

（お茶の水教授談）

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

というわけで、これでいくらかは読者からの（代表的な）質問に答えることができた。各人勝手なことをいっているようだが、実際に勝手なのである。ま、それぞれの意見で（ひょっとして）イイところがあったら、採用してほしいものである。

今後とも「シミュレーションゲームあぶらぜみ」では、『三國志II』をしっかりフォローしていく予定なのでヨロシク!!

今月は上総国造伊藤がエライ！

あぶらぜみが個人的に好きなせいもあって、ついつい選んでしまった。編集部の他の連中は「そんなの変だぞー」なんて異を唱えたが、もう遅い。もう遅いのだ……。

秋葉原と南のSLGは唄う

九段南：最近はSLGもずいぶんコマが揃(そろ)って、どれを推薦すればいいのか迷うところだけれど、わたしの好みからいえば、『ファイヤーエムブレム』と『DUEL』(98版もふくむ)。『エムブレム』のほうはファミコンなので、今月は『DUEL』をイチ押しね！

秋葉原：ところで、ペガサスナイト３部隊で敵を攻撃すると、いつでも必殺の一撃が出るってホント？

南：本当なんだけど、ペガサスナイトは弱点が多すぎる。部隊数に限りある中で、ペガサスを３つ配備するのは苦しいところね………。ち、ちがうでしょ！　それは『エムブレム』の話。『DUEL』の話に戻さなくちゃ！

秋：久しぶりに出たもんで、今日の南ちゃんはノセやすいわさ。でも、このゲーム、編集部やその周辺で良い良いといわれているワリには、地味な感じがするのじゃ。どうしてじゃ？

南：『DUEL』のウリは、ARPGばりの二頭身キャラが画面中にめいっぱい散らばって戦うところ。だから、見た目には決して〝地味〟じゃないけれど、知名度……とはいわないまでも〝馴染(なじ)みやすさ〟の問題かしら。SLGといえば『大戦略』シリーズのヘクス画面とか、光栄の国盗りマップ画面をイメージしている人にとっては、少し違和感があるかもしれない。でも触ってみれば、もともとわかりやすいシステムだし、始めの〝違和感〟は解消するはずよ。

秋：ボクは少し触ってみて、思ったんだけど、ゴチャキャラの戦闘システムには問題がないにしても、『シルバーゴースト』や『ファーストクイーン』はともかく、『DUEL』にはストーリー性が薄いせいか、シナリオをクリアしても達成感があんまりないのじゃ。できれば、『シルバー』からの路線でいってほしかったわさ。

南：でも、それって好き好きじゃない？　戦闘だけのゲームを望んでいるファンだっていることだし、それに、決して単調なゲームじゃないわよ。地形や部隊のバラエティが豊富だから、戦いの場での作戦もその分、バラエティが出てくる。作戦を立てる楽しみがあるわよね。あと、ノーマル版と、ドラゴンや魔法使いが登場するファンタジィ版では作戦の立て方にちがいが出てくるので、そこいらへんも楽しいところね。

秋：じつはボクもイチ押しゲームがあったのだけれど(『ランペルール』である)やっぱり今月は『DUEL』で決まりかなあ？

南：そ、やっぱり『DUEL』。呉ソフトウェアのゲームはあまりとり上げる機会がないので、ここで推薦しておきたいの。

秋：というわけで、今月は南ちゃんの（強引な）意見が通って『DUEL』じゃ。

（「SLGは唄う」では、これから毎月１本、秋葉原・南のおススメのSLGをとり上げてゆくのでヨロシクとのこと。九段南の失業対策にもなることだし、このコラム、温かく見守ってほしいものである。）

命名はあさはらだッ
あさはら氏はコンプの最終兵器といわれる新人。

秘密の図書館

●「楠木正成」（邦光史郎著・徳間文庫）

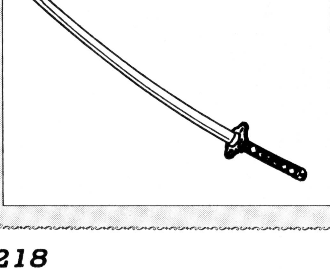
楠木正成という人物を知っているだろうか？　勤王の英雄として、南北朝の歴史に名を残す人物だが、戦前は、皇国史観や「太平記」などの影響で、変に神格化されたところがあった。つまり、〝宮方〟として南朝の側にたって戦った楠木正成は善玉で、東国武士団を率いて北朝を興した足利尊氏をその対極に置いた考え方だ。

しかし、尊氏と正成を善悪のライバル視する考え方には無理がある。尊氏は、鎌倉以来の源氏の名門出身であるのに比べて、正成の出自はたかだか河内の地侍。いわゆる〝悪党〟と呼ばれる小地主であった。

物語の主題は、その吹けば飛ぶような地侍が、「一介の地侍で終わりたくはない」と、あらゆる機会を摑(つか)んで宮中に接近し〝成り上がり〟、ついには武門の正統派ともいうべき東国の武士団にひと泡もふた泡も吹かせるというもの。

いわゆる〝千剣破城（千早城）〟の戦いまでが物語のヤマで、城下につめかけた五万にもおよぶ軍勢を目にして、（……よくこそ自分ごとき河内の一土豪の招きに応じて、これだけ多くの大軍が、はるばる鎌倉から馳(は)せつけてきてくれたものと、感服せずにはおれなかった。）と正成が感動するくだりは、圧巻ともいうべきだ。

なお、物語の随所(ずいしょ)に、散所といわれる集落の様子が描写されているが、中世の河内近辺の雰囲気を想像するだけでも歴史小説好きにはたまらないものがある。これまでの正成像を根底から洗いなおした意欲作である。





お茶の水教授の合戦物語

●姉川の戦い

元亀元年四月の信長の朝倉攻めは、秀吉の〝金ケ崎殿軍〟などのエピソードに見られるように、惨憺(さんたん)たる失敗に終わった。原因は、織田軍の背後に控える浅井長政の裏切りにある。〝裏切り〟といっても、それは織田の側からの見方である。朝倉家と長年同盟の関係にあった浅井は、朝倉を攻めない約束で織田と同盟を結んだわけで、その「約束を破った」朝倉攻めは大きなショックであった。信長にしてみれば、260万石の身代(しんだい)を抱え、畿内の覇者にのし上がりつつあった自分に刃向かうとは、「時世の見えないやつらめ！」と憎んだり、(保守派の意見に引きずられた浅井長政を) 惜しんだりしたことだろう。ともあれ、浅井は背いたのだ。

信長自ら３万の軍勢をもって北近江へ侵攻したのはその２カ月後。家康の部隊と合わせるとおよそ３万５千の大軍となった。いっぽう浅井・朝倉連合軍は浅井１万、朝倉１万の計２万。来援した朝倉軍には、朝倉義景の姿はない。代理の景健に大将を任せて、自分は安全な一ノ谷に引き籠(こも)っている。いわば、ケチがついた軍勢であったが、いざ戦いが始まると、「これが最後の戦」と悲愴感漂う浅井軍に影響されてか、朝倉軍も奮戦。２倍以上の兵力差をものともせず突撃する浅井軍に負けず、こちらは徳川の本陣めざして攻めこんだ。この戦いは連合軍同士の合戦のため、織田には浅井、徳川には朝倉と少し変わった〝分担〟を決めている。徳川VS朝倉は朝倉軍が２倍の兵力で、緒戦優位に立ったが、家康率いる三河武士は強く、苦戦している信長を横目に、しだいに勝ち色を見せ始めた。



対照的なのは信長である。決死の突撃を敢行する浅井軍の前に、13段の陣構えのうち11段までが破られたというから、さんざんなできだ。信長にいわせれば「ウチの兵は弱いとは思っていたが、これほどとは」と情けない思いをしたにちがいない。が、突撃を繰り返すうち、次第に疲労してきた浅井軍は、ついに信長の構えを破ることができなかった。攻勢が限界に達したところで、家康軍の一部（信長の将として派遣されていた稲葉一鉄）が側面を衝き、さしもの浅井軍も崩れ、小谷城へと逃げ戻った。



三國志武将コンテスト

そりにしても、少数派は少数派のココロを知るものじゃ。賈詡文和の得票数が予想外に伸びて、今月は（ぬわんと！）第10位に入ってしまった。恐れていたことがとうとう起こってしまったのじゃ。美濃守が賈詡党にまわったことだし、全国で賈詡の非合法活動が活発になってきたようだわさ。憲兵隊の出動を要請するのじゃ。

というほかは、目立った動きはなし。周瑜人気は、ホントに強いものがあるのじゃ。演義、小説どちらを読んでも、出る場面はさほど多くはないのだが、まあ、日本人好みのキャラなんだろうね。そりと、馬超の人気は、やっぱり『三國志II』のキャラ・イメージが影響しているような気がするぞ。福岡県の佐藤クンは、あの〝虎さん兜(かぶと)〟にひっかけたギャグ・マンガを送ってくれた。確かに虎に頭を噛(か)まれているように見えるな。んじゃ、みなさん、ひき続きしっかりコンテストを盛り上げてくれ！

1. 趙雲子龍
2. 諸葛亮孔明
3. 周瑜公瑾
4. 劉備玄徳
5. 馬超孟起
6. 関羽雲長
7. 曹操孟徳
8. 袁紹本初
9. 張飛翼徳
10. 賈詡文和

天衣無縫の SLG通信

中原制覇をめざして日夜投稿を続ける野心家たちの世界。(格好よくいえば)それがSLG通信なんである！

フッフッフ、ころばぬ先の秋葉原。今月も常連投稿者の活躍が目立ったけれど、ゲーム・レポートでは何をおいても南航。今月もイラスト入りの「三國志レポート」。とくに下に紹介したような〝男泣き〟シリーズがおもしろかったぞ。封筒を開いてみれば、のっけから涙、涙の連続じゃ。秀逸！　続いては宗近三十郎の新作。「ボコボコ三國志II」、期待にたがわぬ力作じゃ。でも残念！　スペースの都合で1枚しか載せられない。なぜなら、それは福岡の奸雄、佐藤重行が（得体の知れぬ）謎の三國志グッズを送ってきたからじゃ。彼のスペースの分、宗近は狭くなったわけ。美濃守は功なり名遂げて、軽くなった。でもいいんだわさ。こりまで送ってくれたディスクは、労作揃いなもんで、ここいらで休んでもらわなければ、早死にしてしまうわさ。

他にもこりまでがんばってくれた諸君の名前を挙げて、一層の奮励努力を促すのじゃ。LOT^{2}は、SLG通信に階級制を導入しようとして策謀を続けているが、も少し滅茶苦茶なのがほしいぞ。子龍正木、イラストはできれば黒一色で送ってほしいんだわさ。



▲大阪府　佐藤藤之介



▲青森県　田村大輔



▲京都府　コウデンカン



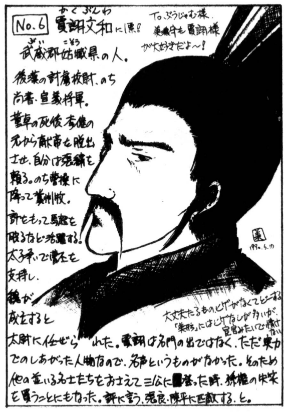
▲大阪府　ぷうじゃむ

華の梁山泊

下に見えるのが、常連の牢獄……じゃなかった梁山泊じゃ。危ないから近寄るでない。よいか、くれぐれも近寄らぬように！



◀東京都　南航



◀愛知県　小島美濃守



◀広島県　宗近三十郎

アッパレ！　佐藤重行



◀もう何もいわんぞ！ここまで来れば立派なものじゃ！

たずね人

右の者たちが現在の常連なんであるが、じつは今回（ふと思い立って）SLG通信初代殿様である角井クンを全国指名手配してみようという次第なのじゃ。彼は『大戦略II』のバトルレポート他、投稿史上の名作といわれた数々の力作を発表していた。だれか知らないか？

九段南通信

遅ればせながらTOWNS版『シムシティー』をプレイしています。それにしても、森と湖に囲まれた〝高級住宅地〟って、なかなか発展してくれないのね。単に森と湖だけ（しかない）地域じゃ田舎になっちゃうので、商業地域と工場もほどほどの距離になければいけない。でもそうなると公害が発生して住みにくくなるしぃ…。だれか高級住宅地のつくり方、教えて！

おたより募集

SLGあぷらぜみでは、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものならどんな投稿でも大歓迎。タイトル募集、リレー小説、合戦物語へのリクエスト、三國志武将コンテスト、連載に対するご意見、ご感想もヨロシクね。おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「SLGあぷらぜみ」係

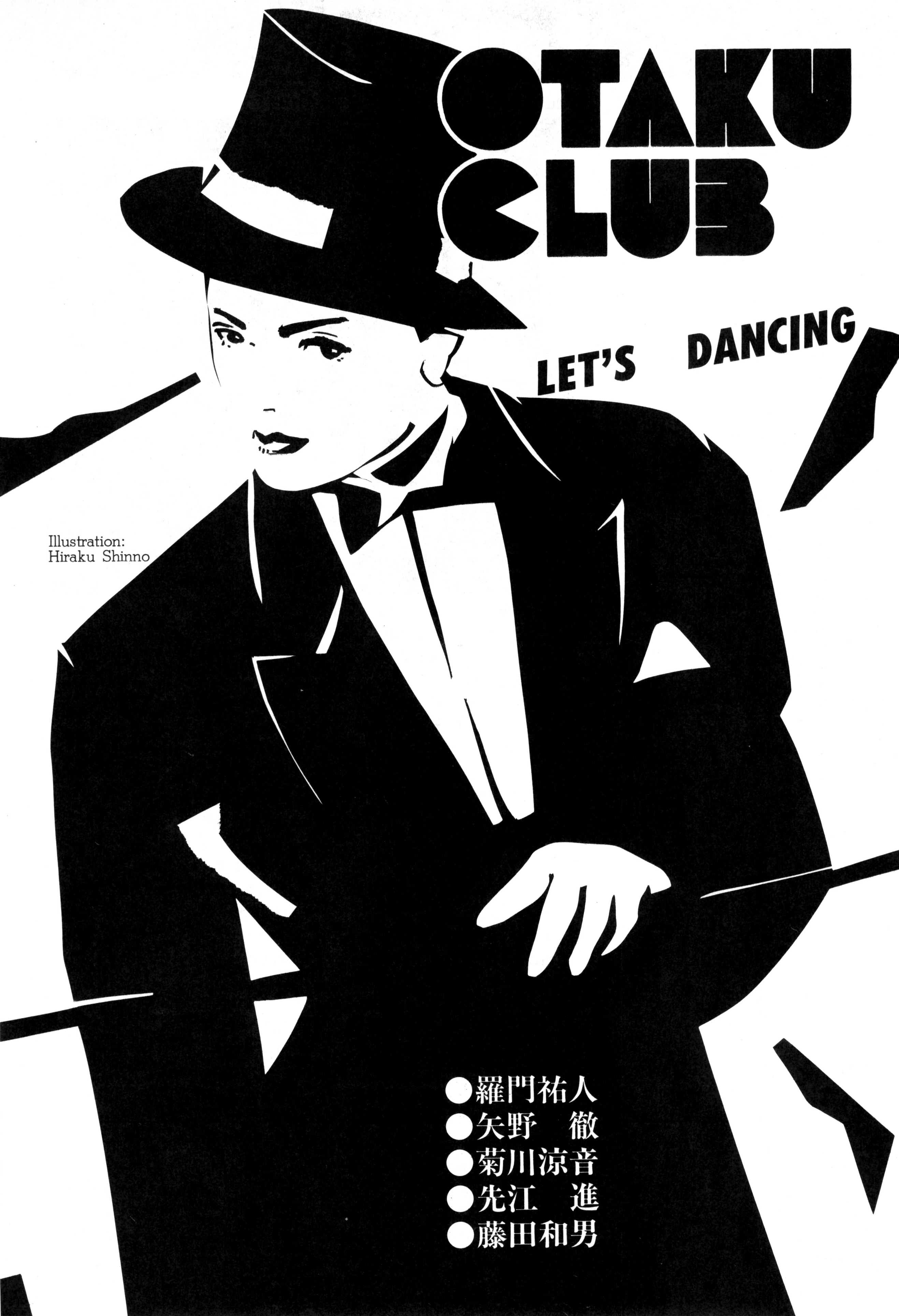


Illustration:
Hiraku Shinno

文 羅門祐人
（らもんゆうと／作家・ゲームデザイナー）

こだわりの時代

Illustration:Masato Hazawa



ある編集者が「作家ってもんは異常じゃなきゃ、作家じゃない！」と断言した。ぼくはこれを聞いて「ああ、やっぱりぼくは異常だったんだ」と、そっと胸をなでおろしたことがある。

なんて傲慢な考えだ、と笑わないでほしい。ぼくは作家になりたてで、本当にそう思って感動したのだ。この世界は、ぼくの狂気を受けとめてくれる。そう思うだけで、なんだか人生が明るく感じられたものだ。

そもそも“異常”という言葉はどういう意味なんだろう。

まず頭に浮かぶのは、精神異常という病気である。しかしこれは精神の異常という意味であって、決して異常の総体ではない。当然ながら肉体異常という言葉もあるのだが、くだんの編集さんは「たぶん精神的なことを言っているのだろうな」くらいなことは、ボンクラ頭のぼくにもわかる。

では具体的に言って、人間の異常性とはなんだろうか。乏しいぼくの頭で考えてもらちがあかないので、精神科の教科書をヒモ解いてみる。「異常な精神状態を精神障害といい、その異常さの著しい場合には精神病と言われることが多い……」。うーむ、ますますわからなくなってしまった。

医者の学問である精神医学にしてこれだから、素人さんが“異常”という場合には、曖昧模糊・支離滅裂・言語道断な使用法を用いても良いはずだ。なんのタブーもないと断言できるほど、ぼくは偉くはないが。

ただ、いくら異常といっても、明らかに社会秩序を乱す類の精神疾患は、ちと遠慮したい。作家だって、一線を踏み外して、あちらの世界に行ってしまった先輩は大勢いらっしゃる。あくまで常識の範囲内の、ギリギリの線でのたうつ“狂気”が、作家には要求されるのだと思う。

ものにこだわる、ということは“異常”の登龍門である。喜怒哀楽にこだわって行くと、行き着く先は躁鬱病である。相反する感情を研ぎ澄ますと、精神分裂症がいらっしゃいしている。忘れることに無頓着でいると、アルツハイマー病と言われる。しかし古今の文化を育み、文明を加速させてきたものこそ、ほかならぬ人間の異常性といってもよい。異常な人間なくしては、ぼくたちが享楽しているこの世界自体

がありえなかった。
　ここの表題にもある「オタク」こそ、時代をになう尖兵なのだ。
　ものにこだわらないオタクなんぞ、いるはずがない。彼らはこだわるからこそ他のひとびととくらべて異常なのであり、異常だからこそオタクなのだ。
　だが……最近、こだわりを持つひとびとというのが、妙に少なくなったような気がする。人間の内包する異常性は、そう簡単になくなるはずがないのだが、なぜか“優等生”が多過ぎる。クリエイターであるはずの作家やデザイナーですら、物分かりばかりよくて、自分の身を削ぐような鋭い感性を披露してくれる人物には、めったにお目にかかれない。
　ただ、絶対にいるはずなのだ。
　ひたすら自分の狂気を隠したまま、じっと社会に潜伏しているすばらしき野郎どもが。ぼくみたいに安住の地を見出せず、平凡な生活に唾を吐きながら、じっと爆発を押えているひとびと。彼らこそ次世代を担う、ほんとうの新人類と言えよう。
　じっと我慢のライター稼業（近い）、肉体労働のプログラマー（ち、近い！）、いつも上司にボツばっかり喰らっている企画部の若手（うう、近すぎる……）彼らは自分の未来に涙し「こんなはずじゃあない。こんな人生は、俺の人生じゃない！」と心中で叫びながら、いまこの瞬間も、ひっそりと狂気を育てあげている。
　彼らの何割かは、狂気を制御できず暴走し、みずから崩壊していく。また何割かは、パワーを使い果たし、あきらめと共に平凡な一生を送っていく。そして……残ったごく少数の精鋭たちが、時代を担うひとびととして華麗に変身を遂げていく。
　そうなれば、もう彼らに恐いものはない。競争相手の少ないこの時代は、彼らにとってぬるま湯のように過ごしやすい。悠悠自適に、おのれの感性の赴くままに、狂気を堪能できるのだ。
　ぼくは、そんな先輩諸氏を見てうらやましく思い、背中から迫ってくる後輩に恐怖する。その刺激が、ますます自分の狂気を生長させていく。こんな楽しいことはない。

　もしぼくらが別の時代に生まれていれば、そこには別の狂気が存在する。精神的異常性より、肉体的異常性のほうが時代を担った時もある。戦乱の時代は、ごく一部の知略に富んだひとびとだけが生き延びられ、あとは肉体が支配する荒々しい時代だった。そこでの「オタク」は剣の達人であり拳法の使い手であって、決して机上の空論をこねくり回すひとびとではなかった。
　いまの時代みたいなことをしようとしたら、そこにはただ死が待っているだけだ。姑息に生き延びようとあがく者だけが、錬金術や魔術などに生を見出した時代だってある。荒々しい時代には、知的狂気の生存競争は熾烈であった。

　歴史上、いまの日本ほど野放図に、精神的（知的）狂気が許されている時代はなかったのではないだろうか。
　何をやっても、よほどのことがないかぎり殺されることはない。いにしえの時代には、預言が外れただけで石打ちの刑で惨殺された預言者すらいる。いまの時代でも、街頭で演説することがタブーの国だってある。それにくらべたら、ＳＦだ超伝奇だファンタジーだと、無節操に妄想を書き連ねることのできるぼくは、なんて幸せなんだろうと思ってしまう。
　ぼくの書く作品のほとんどは、資料を必要としない純粋な妄想の産物である。資料に縛られて書くのも、それはそれで楽しいのだが、どちらかといえば飽きっぽい性格のぼくには向いていないと思う。いずれは書くにしても、いまは妄想中心で行きたい。
　ただ、「妄想のたれ流し」と呼ばれたくはない。制御された狂気を要求されていることは、充分承知しているつもりだ。その範囲内で満足することを（いまのところ）自分に科している。まあ、“嘘つき”とうしろ指をさされずに、それどころか「あんたの大嘘はおもしろい！」と誉められるだけで大満足というところか。

　そういうわけだから、皆さん、くれぐれも作家の言うことは信用しないように。なかには作品以外は、しごく真面目な人物もいるにはいるが、少なくともぼくに関しては信用しないほうがいい。そのぼくが胸を張って言っている。作家はみんなこだわってて、みんなホラ吹きなんですよ。
　……さあ、信じなさい。

わたしの近況

　９月末で、やっとデビュー１周年になる。６月現在までに、７冊ぶん原稿を書いた。どこかで月刊羅門と言われているらしい。でも、メゲないもんね！　もっと書いてやるぞーっと。

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場
第23夜 フロム ネットワーク

今回は全部、通信によるものです。

ドイツの犬は可哀想

高千穂遙さんが、酒場に書かれたことだが……。

ベルリンの壁や国境警備に使っていた軍用犬が不要になり、東ドイツ陸軍が売り出した。

それを買ったのが台湾の動物商で、80頭を買い、原価の10倍以上の値段で民間に売ったのだそうだ。

犬を心のない単なる物と考えるなら、それでもいいのだろうが、ぼくにはとても犬を単なる物とは思えない。

いくら軍用犬だろうと、飼育係の兵隊とはお互いに、強い愛情で結ばれていたはずだ。

東ドイツの連中は、犬が飼い主に対して持った愛情をどう考えているのだろう？

それはそうと、東西両ドイツにいる外国人労働者数百万人は、これからどうするつもりだ？　犬のようなわけにはいかないが。

忍者の甲賀は、コウカ、コウガ？

新しい地名辞典では「コウカ」だが、忍者はコウガでないと感じが出ない。歴史的にコウカ、コウガ、コウカと発音が変わってきたらしい。これは呉音、漢音による変化なのか、関東と関西による習慣的清濁音のちがいなのか？

ところが不思議なことに、滋賀県と三重県にそれぞれ甲賀という地名があるが、それがコウカとコウガと発音がちがうそうだ。

ところで、忍術の場合は甲賀衆はコウガシュウでいいと思うのだが、はっきりそうだといえる根拠が知りたいなあ。どなたかご存じないだろうか？

忍術研究書などでは、コウガと書いてあるのだが。

放射能廃棄物についての書き込みが下記のとおり酒場にあった

昨晩のニュースで、マレーシアに進出している日本の合弁企業が、核廃棄物を勝手に放棄して、付近の住民に白血病患者が急増しているという報道を行なっていました。

XXXX

XXXX さま、

日本の合弁企業が核廃棄物を勝手に放棄してって、どこの系列の会社ですか？　実名入りで糾弾しましょう。

日本の会社が核廃棄物を外国に捨てる無神経さ、何ということだ。日本の会社なのになどと考えることすら時代遅れなほどなのに。

???? さま

昨晩（6月7日）のニュース・ステーションで見たのですが、よく見ていなかったので、ひょっとしたらここにおられる方たちが見ているのではないかと思って書き込みました。それで企業名をよくおぼえていません。

どなたかご覧になっていないでしょうか？

キーワードは「錫」なのですが。新聞を引っ繰り返してみても該当する記事を見つけられませんでした。

XXXX

???? さま

今月中に裁判が行なわれる予定、になっているらしいので、海外ニュースにお気をつけください。

自宅の新聞１カ月ぶんを再度チェックしましたが、関連記事はやはり発見できませんでした。規制しているのでしょうか？

どこの会社かご存じの方がおられたら、教えていただけませんか？

原発は安全なはずだが？

XXXX さま、

国防の問題を考えるときに、核の問題が出てこないのはおかしいですね。

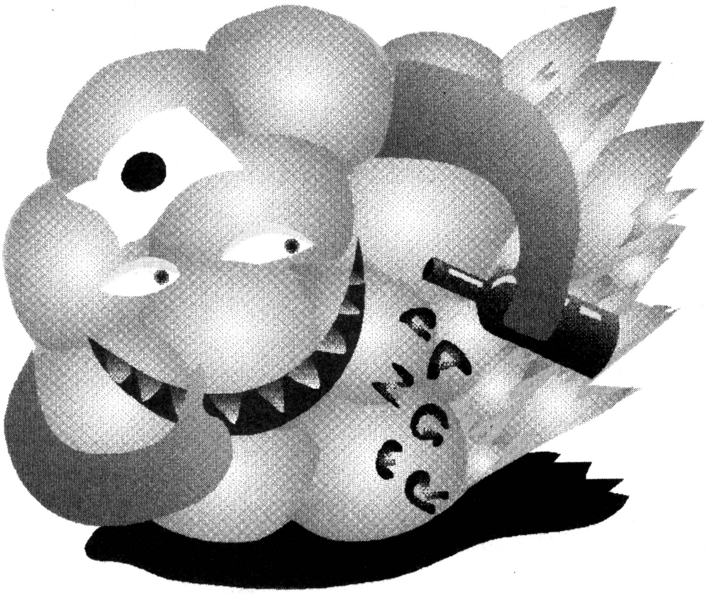
核はいけない、悪いものだという考えが広まりすぎたせいか、必要なときにもその問題について語ることから遠ざかろうとするのはいただけません。

兵器としての核の話題から逃げよう

ぼくの近況

「コンピュータ・怒りの日記」が出たせいか、近ごろそんなお話をする機会が増えた。柏市の老人大学院で話したときは、話の内容よりも98NOTEに関心が集まった。やはり大人の高級玩具だなあ。

Illustration:Hiroshi Watanabe



とするのは、ひょっとすると日本人だけかも知れません。

戦術核は、近い将来使う国が出てくると思います。ナンセンスで偏執的な国だって存在していますし、核兵器を持っているようです。

戦略的な使い方は、もうないでしょうが、大型の核ミサイルそのものは抑止力として存在しつづけますから、その使用の可能性はゼロではあり得ません。

戦術核のもっとも小さいのと、ベトナムでの草を枯らす薬剤散布と、どちらが恐ろしいものなんでしょう？

日本の原子炉は、そのほとんどが海岸にあるようですが、その原子炉はみな、攻撃を受ければ死の灰をばらまくでしょう。そういったところが攻撃を受けないという保証はあるのでしょうか？

原発ができたときから、もし日本がどこかの国に攻撃されるときは、各地の原発が第一目標になるのではないかと、ぼくは恐れていました。

日本を攻撃する国か集団があるとしたらですが、攻撃側は、原発を狙わないと思いますか？

原発を攻撃するのが、もっとも安価な攻撃方法です。小型の潜水艦が、原発の数だけあればいいのですから。

原子炉がそんなに安全なら、東京都の真ん中につくって、熱交換によるお湯で大東京温泉をつくればいいのに。

XXXX さま、

ほとんどの人が、核問題では優等生的な答えが自動的に出てくるようになっているのではないでしょうか？

アメリカは、ビキニ環礁、ムルロア環礁などで、まだ外部からのガイガー・カウンターの持ち込みは禁止していると、テレビでいっていました。

もし、核攻撃の恐ろしさを宣伝して、核を戦争に使わせないつもりなら、どんどん調べさせればいいはずです。フランスはこのあいだ、太平洋で核実験をしました。

どちらの国にも、狂気が存在しています。

どうも、絶対に使わない保証はないような気がして、恐ろしいのですが。

気が狂ったような政治がおこなわれている国の狂気の独裁者なら、平気で使いますよ。

チャウシェスクみたいなのが、近所にいて、最後のぎりぎりのところでボタンを押すことができたらです。

もちろん、大国は使わないとして、核開発後進国同士では危ないのではないでしょうか？

天安門事件の責任

これまた、コンピュータ通信で知ったことだが、中国共産党の要人が党機関紙・人民日報内での講演で、天安門事件の責任は政府にあると、はっきり表明したそうだ。

ところが、人民日報はその講演の内容を報じたが、天安門事件についての発言は掲載しなかったそうだ。

どこの国も新聞社は、自分のところに都合の悪いことは書こうとしないということか？　日本の新聞社も中国の新聞社も、そういうことではあまり変わりがないのかな。

天安門事件でいちばん大きく揺れたのは、やはり香港なのだろう。

日本をふくむ外国では、その当座のときだけ大騒ぎをした結果になったが、香港はちがうようだ。

香港の多くの企業が外国に買われている。それも、何割かの株は元の持ち主が持っているらしい。

なぜかというと、その企業が外国資本になると、香港が北京の全面支配下になっても、外国資本の企業だというのでつぶされないだろうというのだ。

そんなことを考えられるだけでも、北京政府は人気がないんだなあと思わせられる。

角川文庫版「狂乱酒場」NEWS

担当編集者のハジカキ日記より。

○月○日、発売が遅れている。編集者として、矢野先生に申し訳ない。

○月×日、ううう、まだ遅れてる。読者の皆さんに申し訳ない。

○月△日、おおっと、ずいぶん遅れてしまったなぁ。イラストを描いてくださった方々に申し訳ない。

8月8日、うぇ――ん、ごめんなさいっ。ともかく、来月号のこのコーナーで、正式正確な発売日をお伝えします（きっぱり）。

妄想自然科学入門

ACT・29 越後の龍 上杉謙信

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

毘沙門天の化身

上杉謙信という武将に、世間はどういうイメージを抱いているか？　ゲームの『天下統一』では、軍事に16、政治に8のパラメータが与えられているが、これは日本人が謙信という武将に抱くイメージをそのまま数値化したと言っていい。戦国時代最強の武将。信義に篤く、頼りになる人。生涯妻を持たずに暮らした不犯の人。そして、「俺が毘沙門だ！」と叫んだ信仰に篤い人。それもひとつの見かただろうが、ひねくれ者の私には、どうしてもそういったプラスイメージよりも、世間の常識からは明らかにマイナスと受け取られてしまうエピソードの数々のほうに、親しみを感じるのだ。神のような人が時々みせる弱さ、脆さ、そういったものが私は好きだ。

おまけの子

謙信は享禄3年（1530）に越後守護代長尾為景の四男坊として生まれた。幼名は虎千代。このときすでに長男の晴景は18歳であり、跡継ぎはこの長男にほぼ決定。父は虎千代にまったく期待していなかったらしい。ほとんど厄介者扱いで、7歳になると寺に入れられてしまう。母はどうだったかというと、この人は観音様に対する異常な信仰心の持ち主であった。父には邪険にされ、母は宗教に走る。現代でも週刊誌の人生相談でよくある話だが、当然のことながらそんな家庭が幸せであるはずがない。

謙信が妻をめとらなかったことについては、不能だったとか男色家だったとか三流週刊誌なみの中傷話がある。男色（当時は衆道と呼んだ。いまのホモとはだいぶちがう）については、それらしき見聞もあるので、事実らしい。しかし、当時の武将なら衆道はあたりまえみたいなもので、武将たるもの男も女も同時に愛せる懐の広さが求められたのだ。ではなぜ結婚しなかったのか？　私は、謙信は家庭を持つのが恐かったのではないかと思っている。あまり幸福でない家庭に育った謙信は、自分も結婚して家庭を持ったら、同じ様に不幸な家庭をつくってしまうと考えたのではないだろうか。そして、潔癖な性格の謙信は、それならばいっそのこと生涯ひとりでいようと誓ったのではないか。もちろん、この考えには何の裏付けもないのだが。

140キロの敗走

さて、一般に謙信は、負けを知らない武将ということになっているが、そんなことはなく、みじめな負け戦も経験している。

永禄3年（1560）、謙信は小田原の北条氏康を討つため、関東に出陣した。越後の軍勢は台風のように暴れまわり、その勢いに恐れをなした関東の諸将が続々と謙信の下に集まってきた。その数およそ10万!!　当時としては空前の大軍である。自分に忠誠を誓う武将たちの挨拶を受けるとき、謙信は天にも昇る気持ちだったと思う。翌永禄4年になると、北条の本拠地小田原城にこの10万の軍で総攻撃を掛けたが、1カ月たってもついに城は落ちなかった。これがケチの付きはじめ。

やむなく小田原城はそのままに、鎌倉の鶴岡八幡宮で関東管領の就任式を行った。謙信一世一代の晴れ舞台である。ところが、ここでふたつめのケチが付いた。就任式が終わって参道に出ると、武将たちはみな馬から降りて道の脇にかしこまっていたのだが、ただひとり忍城主の成田長泰が馬に乗ったままだったのである。成田の家は征夷大将軍八幡太郎義家にさえ騎馬で挨拶を許された家である。ところが謙信はそんなことは知らなかったので、「無礼者」と、激しく扇子で成田の顔を打った。怒った成田はその晩のうちに蜃気楼のように脱走。残りの武将たちもあれほど忠誠を誓ったはずなのに、潮が引くようにいなくなってしまった。残ったのは1万に満たない越後勢だけ。この好機を小田原の北条氏康が見逃すはずがない。謙信は敵中横断三十余里（約140キロ）。武蔵野の原生林のなかで北条勢の追撃、待ち伏せをうけながら厩橋城までやっとの思いで帰りつい

わたしの近況

オカルトハラスメントギャグ「おそろしくて言えない」は、最近のギャグマンガのなかではトップだと思う。いつも顔にたて線の入っている御堂君が妙にかわいい。

た。人情紙の如しとはいえ、天から地へ転げ落ちたような気分だったろう。そして、自分の甘さ、未熟さをいやというほど思い知らされたはずだ。

だいたい謙信は、国内では謀反、国外（とくに関東）では離叛と他人に裏切られ続けている。おまけに有能な官僚タイプの武将が配下に少なかったので、政治面での重圧が謙信ひとりにかかってくる。越後の武将で政治手腕を発揮したのは直江景綱くらいであり、あとはみな戦場で活躍した武勇の人である。謙信は酒が大好きだったというが、実際のところ酒でも呑まなければとてもやっていられなかったろう。

短気は損気

酒を呑んだ理由はもうひとつ、謙信の性格にあると思う。謙信の性格を分析した人によるとその性格は、「潔癖性。義を重んずる。感受性が鋭い。そのわりに大胆なことをする。直情径行。感情の起伏が激しい。よく怒り、そして自己嫌悪に陥りやすい。人間関係が苦手」となっている。とくに、短気で怒りっぽいというのが問題で、鶴岡八幡宮でも短気をおこして成田をどつかなければ、後のみじめな敗走はなかったのだ。自分でもこの短気な性格は気にしていたようで、永禄９年の願文には「世間から誉めそやされるような戦功をあげたい。度胸の座った人間でありたい。短慮をやめよう。勇敢であろう。人から尊敬されるようになろう」などと書いてある。永禄４年の鎌倉からの敗走がなければ、きっとこんな願文は書かなかったろう。自分の未熟さを自覚したとき、謙信はきっとひとまわり大きな人物になっていたにちがいない。

ちなみに、謙信の残した家訓の一部を抜粋すると、「心に私なき時は、疑ふことなし　心に怒りなき時は、言葉和かなり　心に自慢なき時は、人の善を知り　心に迷なき時は、人を咎めず　心に堪忍ある時は、事を調ふ」などと書いてあり、自分の欠点を反面教師として家訓をつくったことがよくわかる。

一期栄華一盃酒

酒の問題だが、謙信はもともと体が丈夫ではないのに、大杯で酒をあおった。馬上杯という杯で馬に乗りながら酒を飲んだのは有名で、いまなら飲酒運転で免許停止だが、どっこい昔は乗馬に免許はいらなかった（いまもそうだ）。しかも塩や梅干しを肴にして飲んだというから、これはもうC_2H_5OH＋NaClで成人病路線まっしぐらだ。永禄２年（1559）、二度目の上洛のときには、近江の坂本で腫れ物ができて、将軍さしむけの医師の世話になっている。永禄４年には、小田原城包囲の直後に腹痛をわずらう。これは、城攻めに失敗した挫折から、心労が重なったために発病したのではないだろうか。永禄８年には、瘧（おこり）をわずらい、急性関節炎に見舞われて一生歩行が治らなかった。このときは死んだという噂が流れたというから、だいぶひどかったのだろう。その後はずっと足を引きずって歩いたと言われている。謙信は戦場では青竹の杖を使って采配を振るったというが、足を悪くしてからは文字どおりこれを杖に使っていたのだろう。ダンディーな謙信には辛いことだったにちがいない。

天正６年（1578）、関東出陣の大動員をかけた後に、厠（かわや）で倒れて意識を失ったのは脳卒中だといわれている。５日間昏睡の後に死去。大酒と塩のとりすぎが原因なのは明らかだ。享年49歳。宿敵武田信玄と同じく志半ばで倒れた。無念だったろうが、謙信は自分の死を予知していた節がある。死の１カ月前に肖像画と辞世の句を遺した。そして、肖像画が出来上がった日（３月13日）に死去したのである。不思議な偶然だ。

だれよりもその死を喜んだのは織田信長だが、信長もまた本能寺の変で死んだとき49歳だった。これまた奇妙な偶然である。関係ないが、こういう奇妙な偶然をシンクロニシティと呼ぶ。謙信辞世の句は、

　四十九年一睡夢
　一期栄華一盃酒

である。静かで澄明で、宇宙的なスケールの大きさすら感じられる。



Illustration:Hiroshi Fuji

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ ACT・29 粘着マジック

くっつくカード

あなたは３枚のカードをテーブルに並べる。いちばん左のカードの上に右手の親指を当て、気合いもろとも手を持ち上げると、カードは親指にくっついてしまう。持ち上がったカードをとなりのカードの上にのせ、また気合いとともに持ち上げると、２枚のカードがくっついてくる。同じようにすると、３枚目のカードもいっしょにくっついてしまうのだ。

１枚目のカードがくっついて持ち上がるのは、手にもともとある粘着力、すなわち汗を利用するものである。汗が出ていない場合には、指に唾液をつけて補う。といっても、人に見せるときに“ペロリ”となめてからやったのではバレてしまう。私は親指に息を吹きかける仕草のうちに、唾液をつけることにしている。唾液をつけたあと、親指と人差し指をよくこすり合せて、親指をほどよい湿りぐあいにする。

さて、カードを３枚テーブルに並べ、残りのカードは左手に持っている。湿らせた右手の親指の先を図１のようにいちばん左のカードの中央に当てる。

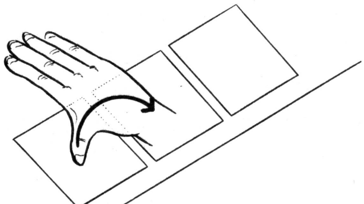


図１

このとき親指をエビぞらしていることが大切。親指をその形に保ったままで、右手全体を６、７㎝ぐらい上方へ持ち上げてみよう。あくまでもカードが水平に上がるようにまっすぐ右手を上げることが大切だ。

１枚目がくっついたら、すぐに図１の矢印のように、くっついているカードを右どなりのカードにのせる。２枚がそろうように重ねること。それら２枚をテーブルに対して強く押しつけること数秒ののち、気合いとともに先ほどと同じように、右手を６、７㎝持ち上げる。不思議なことに２枚のカードがくっついて持ち上がるはずだ。続けてその２枚をいちばん右のカードの上にそろえ、３枚を強く押しつけてから、やはり気合いをかけつつ右手を持ち上げる。こんど持ち上がった３枚は、左手に持っている１組のカードの上に受け止めればよい。

はてさて、２枚目と３枚目がくっつくのは、カードとカードの間が真空になるため、という物理学的な原理によるマジックなのだから、これをガラステーブルのような、すべらかな表面の上で行なうと、カードとその表面の間が真空になってしまい、まったくカードが持ち上がらない、ということになるので要注意。そのようなテーブルの上でやる場合には、紙を敷いて行なうとよいだろう。

なお、私はこの方法によって20枚以上のカードをくっつけて持ち上げることができる。キミは何枚までできるかチャレンジしてみてくれたまえ。

くっつく鉛筆

１本の鉛筆をテーブルに置く。その上に左手を広げてあてがい、押しつけて念じること７、８秒。やおら左手を持ち上げるとどうだろう。鉛筆が左手にぴったりくっついてくるのだ。左手を返し、鉛筆を垂直にする。そのまま反対側から右手を押し当てて、ちょうど両手をおがむような恰好にする。すぐに両手が離れたとき、こんどは鉛筆は右手の平にくっついてくる。ふたたび鉛筆は左手の平に戻る。そして右手で指をパチンと鳴らしたとき、鉛筆は手から離れてテーブルへと落ちる。

種明しするまえに断っておくが、これはトリックを知ってもちっともおもしろくないマジックである。あたりまえのことをやっているにすぎないのだ。しかしその事実を知らないひとびとは、私の演技を見たときに唖然とする。キミもトリックのあたりまえさにがっかりしないで、ぜひこのマジックを体得してほしいものだ。

まずは鉛筆を手の平にくっつけるコツを説明する。手の平に少量の唾液をつけて、両手をよくこすり合わせると、

わたしの近況

家を直すために引越しをした。アップルⅡ、98、88、アミガ、ファミコン、ＭＤ、ＰＣエンジン、さらにはシンセサイザー関連、そしてＡＶなど、半年間はカートンの中でお休みとなる。

全体的に粘り気が出てくる。私の手は発汗性が強いので、ほとんど唾液をつける必要はない。

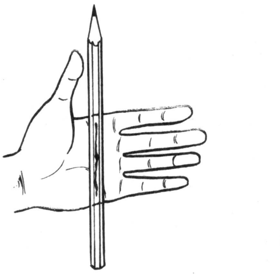


図2

左手を広げて、頭脳線と感情線（図中の点線）にかけて鉛筆を押しつける(図2)。押しつけるときに重要なことは、左手の平をピンと張っていてはいけないということ。いくら手の平に湿り気があったとしても、手の平がピンと張っていたのでは、皮膚と鉛筆の接する面積が少なくなってしまうし、しかも皮膚の反発力が働いて、鉛筆はくっつくどころかはじき飛ばされてしまう。頭脳線と感情線の部分で包みこむようにするのだ。その部分の筋肉はなるべく弛緩させておいた方がいい。けっして頭脳線と感情線で鉛筆をはさむのではない。真上から見ると、手の平は鉛筆が押しつけられて凹んでいて、そこに鉛筆がはまっているような形となる(図3)。

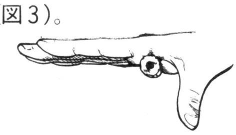
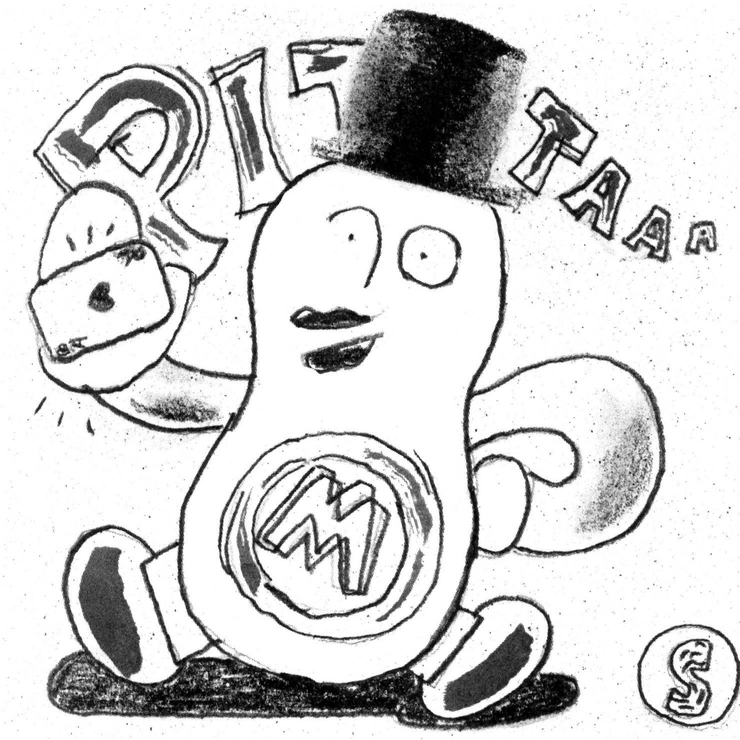


図3

実際に人に見せるときには、まず鉛筆をテーブルの上に横向きに置き、左手の平を鉛筆の上にのせるが、頭脳線と感情線が鉛筆の上にかかるようにする。そしてしばらく手の平を強く鉛筆に押しつけたのち、左手に鉛筆をくっつけて10cmほど持ち上げる。すぐに左手を左へ90度ねじって鉛筆を垂直にする。

右手を左手と同じ形にして、鉛筆をはさむように両手を重ねる。そして両手の指全体を左の方へそらせるようにすると、左手の平は張り、右手の平は凹みができる。そして両手を離してやると鉛筆を右手の平にくっつけることができる（もちろん、これをやるまえに、右手に鉛筆をくっつける練習をしておかなければならない)。

Illustration:Skip Tomioka



このあといまの逆を行なって、鉛筆を右手から左手に移して見せる。それから右手の指を“パチン”と鳴らせたときに、左手を張らせることにより、鉛筆を左手からテーブルに落とし、このマジックのクライマックスとする。

上級者のために

初めに解説した「くっつくカード」は、解説どおりにやるだけでりっぱなマジックなのだが、私がじっさいにクローズアップマジックのショーとして演ずる手順を解説することにより、マジシャンがいかにして人の目を欺くか、という一例を示すことにする。

初めに3枚のカードをくっつけて見せるのは、まえの解説どおり。そのあと「もっとたくさんのカードをくっつけてみましょう」といって、10枚のカードをまき、くっつけて見せる。

じつはカード1組の中には、20枚のカードが糊でくっつけられて、ひとつの固まりになっているものが準備してある。ここで“パス”というテクニックを使い、それらの固まりが1組のいちばん上にくるようにする。「今度はこのぐらいいっぺんにくっつけてみましょう」といって、くっついている20枚を取ってテーブルに置く。そして残っているカードを扇状に広げ、それでテーブル上のカード（固まり）に向かっておまじないをかける。

右手の親指をカード（固まり）の中央に当て、充分念力をかけてから空中に持ち上げ、テーブルの右の方に置く。右手がその演技を行なっているとき、左手は自然にテーブルの陰に下ろす。そこには扇状にカードが糊づけされたものが隠してあり、左手は持っているカードと、糊づけされたものとを交換してしまう。

20枚の固まりをテーブルの右に置いたときには、すでに左手はテーブルの上に戻っている。右手でカードの固まりを取り上げ、本当にくっついてしまったことを見せ、「念力をかけすぎるとこのようになってしまいます」という。「ついでですからこちらのカードにも念力をかけてみましょう」といって、左手に持っている扇状のカードに向って念力をかけてから、それをテーブルに投げ出して、くっついてしまったのを見せる。

私もゲームで考えた

ACT・29 虚構の夢

データウエスト㈱ 藤田和男

私は善良なサラリーマンだと思っていたのに、ある日目覚めてみればオタククラブの裏庭にたたずんでいた。

人間はオタクに生まれるのではなくオタクにつくられるのである。

これはいまから数十年も前にフランスのボーボワール女史がのたまうた言葉であるが、名言だと私は信じている。

考えてみなくても、コンピュータを利用したゲームと私の出会いは、あの『ポートピア連続殺人事件』の詰まったカセットだった。

まさにそのカセットは、楽しき異邦人とも呼ぶべき存在で、私の部屋の扉をノックした。

それは私に日常、現実にはない楽しみを教えてくれた異邦人であった。

それ以降、多くの異邦人たちと出会いがあった。

見知らぬ世界の、見知らぬ国の、見知らぬ人の、見知らぬ話を聞くことが、ほかのすべての価値観に優先されるのだ。

この異邦人は虚構のなかにこそ人生が存在するかのようにつぶやき、叫び続けた。

しかし、ある日彼らの言葉が聞こえなくなったことに気づいたとき、異邦人になっている自分を発見した。

以来、私は故郷を失ったオランダ人のように会社に出かけて、さまよい続けているのである。

というようなわけで、「わたしもゲームで考えた」ということでありますが、考えますに、ゲームとは本来の形は現実の真似ごと、模倣ではないかと言われています。

だれがそんなことを言ったのだと言われると困るのですが、とにかく、言われていると言われているのです。

今後、言われていますと述べた場合は、すべてこの言われていますに該当するとお考え戴きますようお願い申し上げます。

さて、過去4000年中国悠久の歴史をひもとく限りにおいては、ゲームはつねに現実よりも一歩下がってその影を踏まなかったと言われています。

決して現実を越えるような現象は起こらなかったと考えていいでしょう。

ところが20世紀も末に両足を突っこんだ現在、ゲームは徐々に現実の領域に侵入し、場合によっては凌駕するといった由々しき事態を迎えていると言われています。

とくにそれは弱年齢層に具体的な形態で出現していると報告されています。

曰(いわ)く、人間性の喪失
曰く、コミニュケート能力の欠如
曰く、死への無感動
曰く、生の無感動
などなど

この現象は何を意味するかと申しますと、現実の持つ意味が薄れてしまい、虚構がそれに代行しようとしているということです。

ゲームはそれ自体、切ないほどの甘美な魅力のうちに、野性の牙を隠し持っています。そして、恐ろしいことにその牙にはテトロドトキシンに匹敵する猛毒を含んでいます。

しかしながら、毒には一概に否定的側面ばかりではありません。

たとえば、テトロドトキシンは死者復活薬剤としてある人たちが使用していると言われています。

要は馬鹿と毒は使いようなのです。虚構に溺れて生きながら死んでいるよりは、虚構のなかで死を意識的に選び、ふたたび現実に生き返る。これが死と再生のテーマなのです。

甦って目にする太陽は、なんと美しいことでしょう!!

以上、「わたしもゲームで考えた」を終わります。

ありがとうございました。

わたしの近況

現在、サイキックディテクティヴシリーズの次回作を思案中。次回も今回同様DAPS搭載の予定です。ストーリーを考えていると「頭が痒く」なるのは私だけでしょうか。次回作もよろしく!

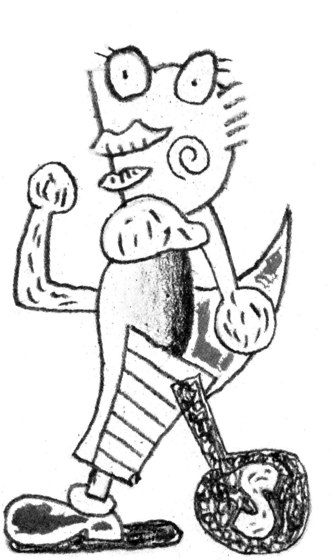
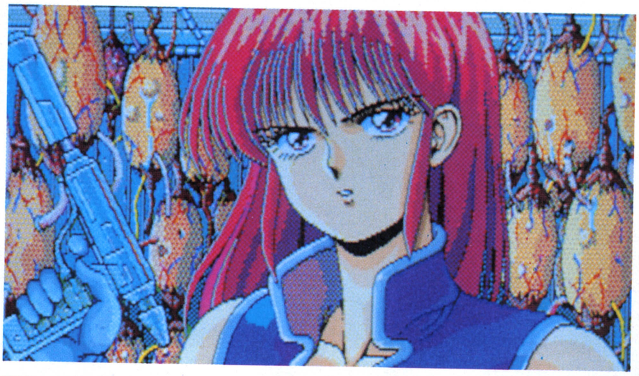


Illustration:Skip Tomioka

FUKUBUKURO

［福　袋］

Gal of the month



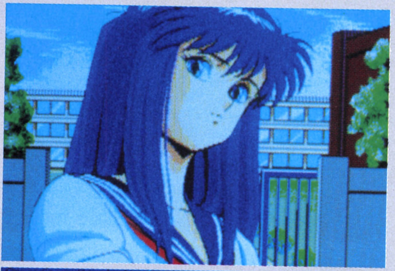
H・Soft

RAY・GUN［レイ・ガン］
Rouge［―ルージュ―真夏の口紅］
Dungeon Buster［ダンジョン・バスター］
H・HOW TO WIN
DE・JA［デ・ジャ］

H・C

世界H極楽教機関紙
そよかぜ

プレゼント!
H・C200冊大放出！





ここをハサミで切ってネ▶

[RAY·GUN[レイ·ガン]

エ·ル·フ☎03-5386-9022／PC9801VM以降、PC8801SR以降／6800円(税別)



覇者の呪いを打ちこわせっ

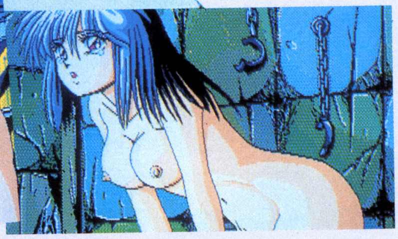
キミは、高い壁に囲まれた巨大な街に住む武器の修理屋である。この街では、ステロイドと呼ばれる謎の物体による美少女誘拐事件が続発している。そしてある日、キミの恋人もまた、ヤツらにさらわれてしまったのだ！　しかも、キミは何者かの陰謀によって地下牢に幽閉されてしまう。怒ったキミは、地下牢を脱出して恋人を取り戻しに出発するのだが……？

てなワケで、エ·ル·フの新作はSF仕立てのＲＰＧ。愛と冒険とＨがたっぷり詰まった、ウハウハゲームなのだ。冒険者たちよ、獅子のように戦い、サルのよーにコキまくれ！



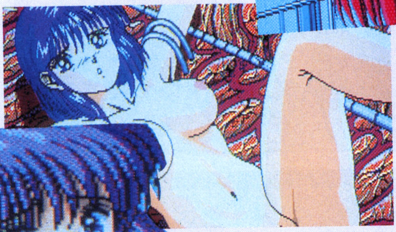
▲佐藤編集長ご推薦の美女。彼はオシリが好きらしいぞ





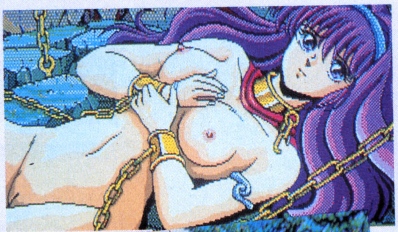
▲こんど生まれてくるときは、キミのパンティになりたいの

◀こんなに美女が続出してはムスコの休まるヒマもないぞ

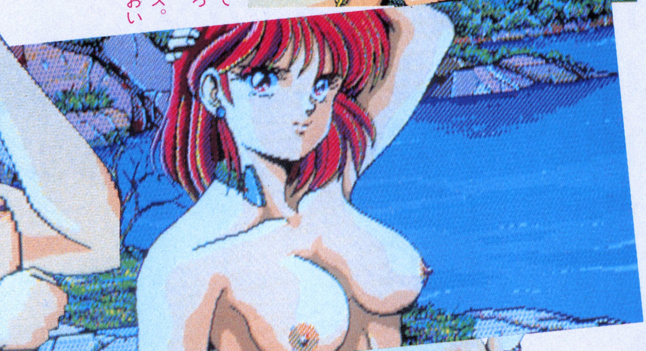


▲いま助けてやるぞ。助けてやるから、ちょっとヤラせろ

◀これこれ、このポーズ。敵も好き者らしいぞ、おい

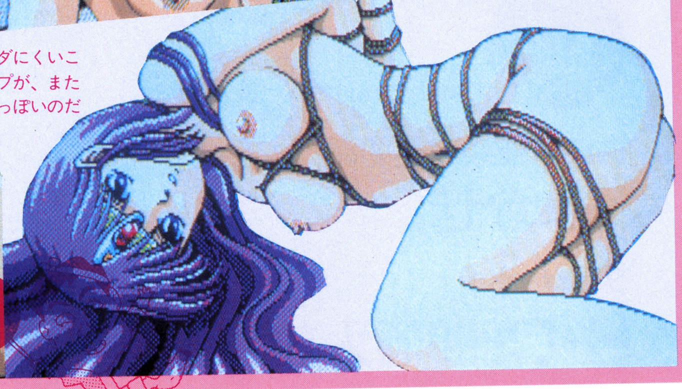






◀このポーズと表情から察するに、彼女はオッパイが自慢らしい。無視しては失礼とゆーものであろう。さっそくムシャブリついて、おいしくいただこうではないか。むはははは

▶カラダにくいこむロープが、またスケベっぽいのだ



▶まるで、絵に描いたよーな(絵だけど)美少女。目が合っただけでイッちゃいそーだ

バナナメイツ

うちの高校の先輩には、なんとＡＶ女優の山下麻衣がいるのだ！　しかもバスケ部のマネージャーだったりするのだ。そんでもって学校のそばのレンタルビデオ屋では、彼女の主演ビデオのケースに「某県立高校出身」と書いたシールが貼られてるのだ。神奈川県　佐々木隆之

ルージュ

Rouge［真夏の口紅］

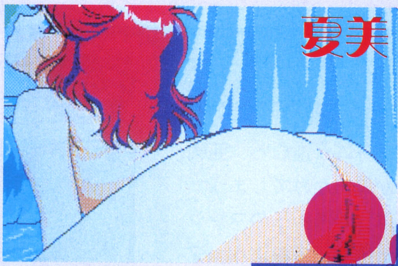
バーディソフト☎03-691-4063／PC9801シリーズ、PC8801SR以降、MSX2、X68000／6800円（税別）



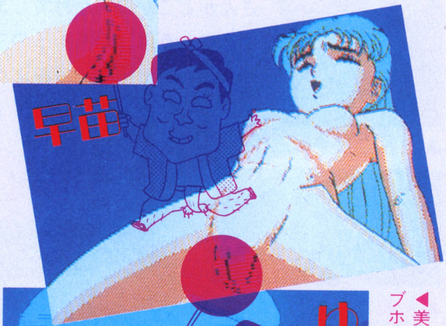
▲パンティの上から愛撫する指がとってもスケベにアニメするのだ

幻の妹さがしてチンチンカモカモ！

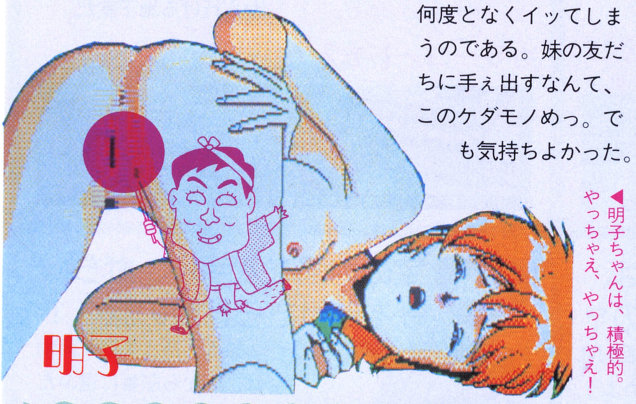
父の遺言によって腹ちがいの妹をさがすキミの前に、つぎつぎに現れる美少女たち。彼女たちは、いったいなにを知っているのだろーか（その答えは、ゲームを解くと明らかになる）。さらに、彼女たちはなぜカンタンにヤラせてくれるのだろーか（その答えは、永遠に謎である。たぶんHゲームだからなのだろう）。そんなワケで、キミは幻の妹をさがしつつ、何度となくイッてしまうのである。妹の友だちに手ぇ出すなんて、このケダモノめっ。でも気持ちよかった。



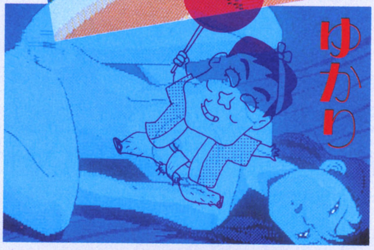
◀ちょっと不良っぽい夏美ちゃんは、保健室でズコズコしちゃえ！



▼早苗ちゃんは、良家のお嬢さま。でもこんなに大胆ですの、うふっ



◀明子ちゃんは、積極的。やっちゃえ、やっちゃえ！

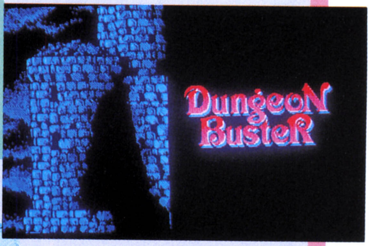


◀美少女ゆかりちゃんとは、ラブホテルでバッコンバッコン♡

ダンジョン・バスター

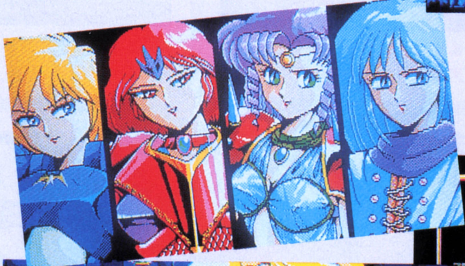
Dungeon Buster

グレイト☎06-561-2211／PC9801シリーズ、PC8801SR以降／6800円（税別）



悪い女はチョメチョメしちゃえ!!

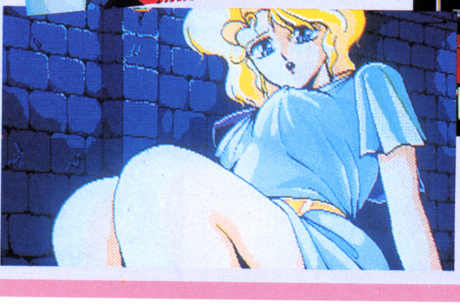
ふとしたことから解かれた封印、そして、よみがえる悪の女王（女帝イボンヌじゃないぞ、いっとくけど）……彼女と4人の美しい魔将たちを倒すため、いま美少女戦士が旅立った。暗黒の魔導によってつくられた5つの迷宮に、いったいなにが待っているのだろーか（たぶんH画面が待ってると思うぞ）。グレイトが全国のスケベゲーマー諸君に捧げる、過激でHな高速スクロールRPG。Hゲームのレベルが高くなってきたきょうこのごろ、キミたちは天下一の果報者である。ほとばしる青春のドピュピュ液をブチまけろ！　あふ〜。



◀これが4人のボスキャラたち。美形ぞろいでねーの、ウハウハ

▼こちら、戦闘画面。マイキャラが女だと戦いも2倍楽しーぞ





◀封印を解いてしまったうえに、魔女にさらわれてしまった美女。カワイソーというより自業自得という気もするが、美人だから許しちゃうのだ

バナナメイツ

ある日、となりの家の風呂場の窓が開いているのに気づき、おねーさんのハダカをのぞこうと決意して待つこと30分。やっと入ってきたおねーさんは、最初に窓を閉めてしまったのだった……。岡山県　二十一回猛士

H・HOW TO WIN

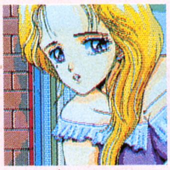
DE・JA［デ・ジャ］

エ・ル・フ☎03-5386-9022／PC9801VM以降、8801SR以降／6800円（税別）



今月のHOW TOは、前号紹介した『DE・JA』を取り上げるぞ。本格AVGだけに、詰まっている人も多いはず。これを読んでラストのハーレムまで突っ走れ！

Q1 亜美さんに会おうと思ったのに、いなかったのですが



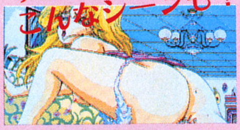
▲斎藤亜美さん

ある程度ゲームが進むと、亜美さんがどこかに出かけてしまう。そんなときは、がちゃ子のマンションのアーチに登ってみよう。ファンだという警官が助けてくれる。



▲この警官とは亜美さんの家の前でもう一度会えるのだ

ゲームがすすめばこんなシーンも！



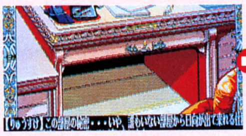
Q2 締め出しをくらった後で考古学学会本部に入るには？

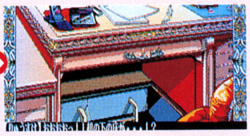


▲資料室係のケンヂ。がちゃ子に惚れていることを利用しよう

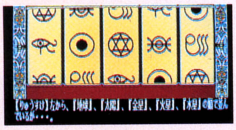
まずは資料室係と仲良くなること。そしてがちゃ子のパンティと交換で合カギをもらうのだ。杖のありかは日向の机の下から行ける地下室だ。

カラーコードを入力すると…



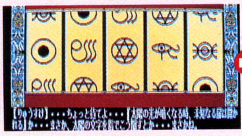


Q3 杖についているリングは、どのように回せばいいの？

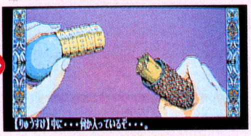


▲地・太・金・火・水の順では何も起こらない

まずは新宿の父に話を聞いたりして情報を集めよう。その後で自分の部屋で杖のことを考えたりして、推理するのだ。いきあたりばったりにやっても効果はない。

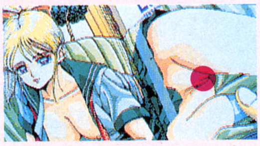


▲情報を得た後で、上のように並べ、太陽の部分を押すと……



▲なんと中から、夢でみた金髪美女の絵が出てきたのだ！

Q4 宝の地図を入手し、がちゃ子を助けたら冒険の旅へ！

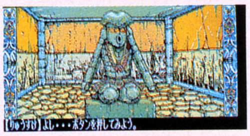


▲ジャングルではH本とナイフが役立つ。H本はプレゼント用

旅行へ持って行く荷物は、頭から順番に選ぶだけでOK。神殿では右手前の部屋のトラップに注意すること。自分のカンを信じてプレイしよう。



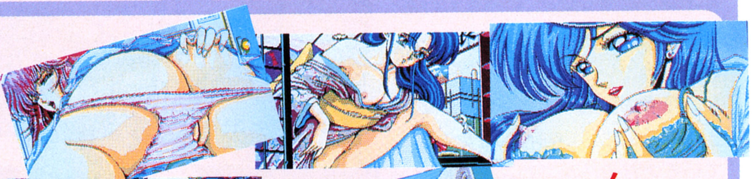
▲いよいよ目的地に到着。しかし、詰めを誤らないようにね！

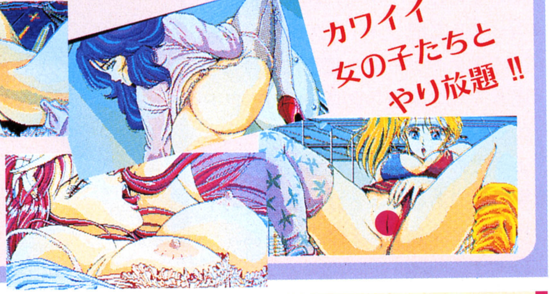


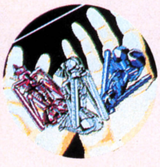
▲石像についているボタンをある順番で押すと、正面の扉が…

そして、お待ちかねの♡シーンなのだ!!

３つの彫像は和服の女の子と婦人警官、それにアイドルが持っているぞ。また、学校の倉庫には必ず行って、メッセージを読むようにしよう。







▲これが宝石でできている３つの彫像だ



◀彼女とは必ず９人目にイタスこと。婦人警官には注意！

肉感薄い少女でも、ポーズは肉感的です

今月の聖典



先々月号に掲載されなかった分とはいえ、先月号では2冊もの聖典が同時に選ばれました。その反動で、今月は聖典に認定するに足る作品がないのではないか、と、万田万作聖師以下、出版局の全員はここ1カ月というもの、不安の色をかくしきれませんでした。

しかし、それは杞憂でした。今月も聖典の名に恥じない作品を、信者の皆様にお届けすることができます。『コンプレックス♡』。緒図乃真朋の新作が、今月の聖典です。いかにもロリコン誌系の、肉感の薄い少女たちがつぎからつぎへと登場。体に似合わぬハードなプレイを見せてくれます。とくに収録作「RPG赤ずきん」はコンプティークの読者向きというべきお話。

『COMIC バージン』はあいかわらず好調。海野やよいや高梨冬子も頑張っています。出てくる男の子たちがみんな自信家というのが特徴。やはり処女を味わおうと思ったら、強気でなくては。真空間の『バージン ショック』は、「我が名はスペルマン」が、ありがちヒーローパロディネタとはいえ、なかなかに笑えます。女の子もかわいくて問題なし。HCは、かくありたいものです。



▶真空間『バージン ショック』富士美出版 800円（税込）



◀緒図乃真朋『コンプレックス♡』日本出版社 880円（税込）9編を収録



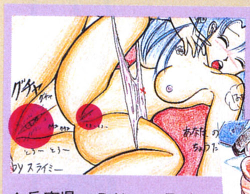


▶海野やよい、他『COMIC バージン』三和出版 880円（税込）



投稿コーナー 白バラ通信

今月も多くの投稿があり、心強いかぎりです。ただ、どうも似たようなポーズが多いのが、やや残念です。素人だからこそ思いつく、斬新なポーズを考えてください。Hの原点は想像力です。また、色鉛筆による着色が多いのですが、これはキレイに出ません。ご注意ください。



▲兵庫県、PN・スライミー 横書きの作品は少なく、掲載率高し!!



▶広島県、PN・梓舞。『ドラクエ』のアリーナ王女。モロですな〜



▶東京都、PN・Kaoru デカパイがひたすらH!!

バナナメイツ

友人Kと、知り合った女のコの話をしてたときのこと。ボクが「彼女は5本の指に入るな」といったら、Kは「すげーな、5本も指が入るのか？」……こんな友人を持って、ボクは恥ずかしい。石川県 ボブ

純情カメハメハメハメ大王

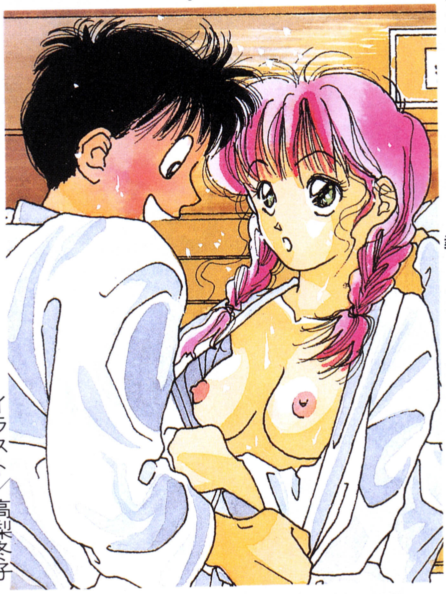
今月の大王様
福岡県　ANGEL



ボクはいま柔道部で、まるで夢のような青春を送っています。というのも、ボクたちの学校の柔道部は、男と女がいっしょに練習するシステムなのです。柔道というのは、なぜか道着の下になにもつけない決まりになっています。したがって、もちろん女のコもノーパン。そしてボクは、そんな女のコと、かならず1度は乱取りをしてしまう毎日なのです。

女のコと組むとき、ボクは相手のカラダをくまなくまさぐって感触を楽しみ、最後に寝ワザにもっていきます。その間ずっとチン○が道着でこすれてるもんだから、もー総立ち。そのうえ、たまに背負い投げなんかすると、女のコのアソコにボクのナニがもろに突っこんじゃうことも……。ボクはこんなにシアワセでいいのでしょーか!?

編 おまーな、思春期の男と女にノーパンで柔道させるガッコがどこにあるんだよっ。ホントの話なら、学校名を教えんかい。浜田を入部させるぞ。



イラスト／高梨冬子

真実のAV 愛の劇場

愛はインポを救う

AV(アダルトビデオ)にあふれる、真実の愛! AVは愛の宝庫だ! のテーマのもと、毎月1本ずつ、あらゆる形態(ラーゲ)の愛を追求していくのが、このコーナーである。

1発目は、インポなカメラマンAと欲望の強すぎる女との妙な性活を描いた『無邪気な腰つき』で研究である。

勝手に男の部屋に住みついたかづきは、インポAに向かってこれでもか、これでもかとオナニーで挑発します。可哀想に男は、そんなことされてもかえってうなだれてしまいます。それでイラついたかづきは、ちがう男Bを連れてきて、Aの前で濃厚なフェラ→エッチをやりまくる。こりゃフツー怒るよ。ところがAはからみ合うふたりを見てインポが治り、大喜びでかづきのアソコにくらいついていきます。ヘビのよーな舌使いに思わずうねるかづきの腰……。うおおおおお——っ! 愛だぜええっ!



▲とがった乳首が、Hである



◀風俗っぽいルックスがそそる林かづき



◀VIPの新作ビデオ。7月25日発売・見てね

今月の愛



14100円
(税別)

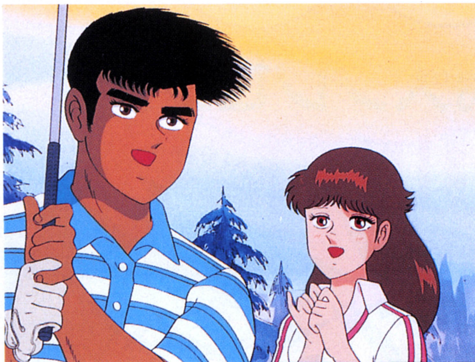
バナナメイツ

ボクの友人は、オナニーをしてるところを母親に見つかって問いつめられ、「毛の手入れをしていた」と主張したそうだ。いい話だと思う。神奈川県　琉球王

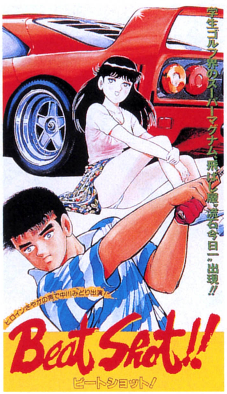
最新H情報館 パラダイス通信

OVA

ゴルフとHは切っても切れない関係にある。



今月、紹介するのは『ビートショット！』。池沢さとし原作マンガのOVA化。ゴルフ部の大学生のお話だ。大学でゴルフやる奴にゃ金がある⬇金がある奴にゃ女がむらがる⬇H。と、いうわけで、ゴルフ部に属する男たちは毎日、昼夜をわかたずHのし放題なのである。「ええい、腹の立つ。きさまらみてえな大学生がいるから、木をむやみに切り、動物を根絶やしにしてまでゴルフ場をこしらえる奴が出てくるんでい」という円君あたりの呪いの声が聞こえてきそうだ。が、実際にはゴルフのシーンなんかあまりなく、Hシーンのオンパレード。C－MOONシリーズなので本番はないが、ないがゆえのHさ、というのが楽しめる。





▲『ビートショット！』 50分 バンダイC-MOON 9426円（税込）原作／池沢さとし ※15歳未満の方はS＆R（セル・レンタル）できません

GRAPH

34人のAV女優が、キミを誘惑するぞ！

小森愛、渡瀬ミク、高原流美……いまをときめくAV女優34人を撮りまくった豪華写真集の登場である。あの『デラベッピン』の特別編集版と聞けば、内容に期待もふくらむぜっ。柔かそーなお肌といい、セクシーな表情といい、美少女たちの決定的瞬間をズコンととらえた傑作がズラリ。ウブなキミのハートと下半身を、ジンジンうずかせちゃうぞ。あるときはシルクサテンのシーツ、あるときは浜辺に横たわって、キミを見つめる彼女たち。写真はあくまでもソフトで美しく、それでいてH気分たっぷりなのがミソである。





◀34のフレッシュな果実が、たわたわ実った写真集。もー最高！





▲『Zakuro ビデオウェーブのトップアイドル34人』英知出版 1,900円（税込）

投稿募集中!!

キミの純情ムスコ奮闘記を送って、純カメ大王になろう!! Hの話題ならあんでもかんでも、バナナメイツへ。採用者には、豪華賞品プレゼント!! めざせ！ 純カメ長者!! なろう！ バナナ成り金!!

あて先は
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
福袋各コーナー係

バナナメイツ
ボクの家は、なんにもないイナカです。でも、近くにラブホテルがあって、望遠鏡を使えばスゴいのが見れます。いいでしょ。佐賀県　中村琢哉

大放出!!

半期に1度の棚ざらえ特大プレゼント!!

Hコミック200冊!!



コンプ福袋班が総力を結集して集めた、秘蔵のH・Cを、読者大プレゼント!! 森山塔がいる、阿宮美亜がいる、戯遊群の傑作が、唯登詩樹の名作が…これでキミのH・Cライブラリーが超充血することまちがいなし!! ご学友にも大いに自慢できる、H・C大長者様になれるのだ!! やったぜ!!

つーわけで、なにがやったぜかよくわからんが、とにかくコンプにたまったH・Cを大放出してしまうのである。このうち、いくつかは表紙カバーがない。コンプで表紙紹介に使ってしまったからである。また、いくつかの本の「ここだっ!」というページがないこともある。㊣浜田が使ってしまったのである。ま、しかし細かいことを追求するのは男らしくない。不運にも、こういった本に当たったら、笑って浜田を許してやってほしい。幸うすい男よのう、浜田よ! と。なお、この本はドサっと届くので、きっと家族にも見つかる。覚悟して応募するよーに!!

アンケート

福袋をよりHで、よりスケベなページにするために、キミの欲望を正直に教えてくれ! 明日の日本のHは、このアンケートにかかっておるぞ!

* * *

質問①福袋のページのなかで、いちばんおもしろい記事の名前を書いてください。

質問②福袋のなかで、もうやめてほしいほど、つまらない記事をひとつ書いてください。

質問③H・C作家のなかで、コイツが最高だぜ! という人の名前をひとり書いてください。

質問④Hソフトハウスのなかで、ここのソフトは本当にヌケる! というソフトハウス名を教えてください。

質問⑤AV女優のなかで、いちばんスケベ心をそそる女優をひとり挙げてください。

以上の質問に、キミの正直な答をお願いします。

応募方法

官製ハガキに左の応募券を貼り、上のアンケートに答えてください。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して応募してください。当選率は高いぞ!
キミたちの熱い応募を待ってるよ。

あて先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
H・Cプレゼント係

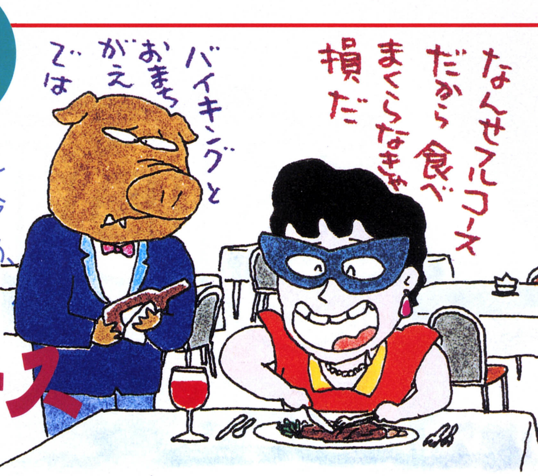
H・Cプレゼント
応募券


SPIRITS
今月のスペシャル
パートⅠ 食欲の秋だ
ヒッパーのフルコース
パートⅡ 清松みゆき
FASAレポート
ゲームミュージック フェスティバル'90
直前情報!!
©1990
Charlie

今月の SPECIAL パートⅠ

食欲の秋だ ロッパーのフルコース

最近どんどんメニューが増えているロッパー・ソフト。今月は皿からあふれんばかりの、てんこ盛りでSPECIAL！



RPG

Tunnels & Trolls

トンネルズ&トロールズ

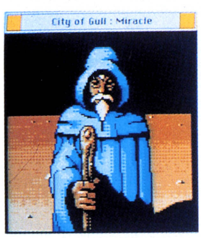
●スタークラフト☎03-988-2988／9,800円

テーブルトークの香り高き本格RPG！

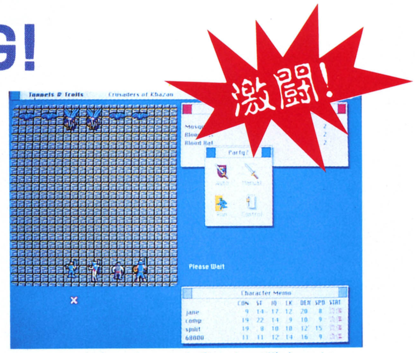
『T&T』といえば、『D&D®』とともにテーブルトーク RPG の王者の地位を占めるゲーム。そのコンピュータ版である。したがって最初に断わっておくが、お手軽に遊びたいむきには決してお勧めしない。本格的にじっくりRPG を楽しむためのゲームなのだ。

ゲームはまずキャラづくりから始めなければいけない。じゅうぶん納得いく能力値を持ったキャラを用意しないと、本誌の連載のパーティのように、途中でいきづまり、つくり直しなんてことになる。ゲームに突入すると、右も左もわからない町のなかにほうりだされる。ともかく早いところ店を探し、食料やアイテムを揃えなければ……。１歩進むごとにどんどん時間がたつ。ボヤボヤしていて夜になったら、買物もできない。食料がなければ空腹のために体力が下がっていく。そこへ敵はようしゃなく登場！町中も決して安全地帯ではない。地図もしっかり書くべし。オートマッピング機能はあるが、わかるのは道筋だけ。ともかく手間も暇もかかるゲームだ。


◀町のなか。戦闘も多いし、モンスターの巣窟などもある



◀ときどき起こる、突然の出会い。大切にすべし



▲コマのようにキャラを動かして戦うのだ

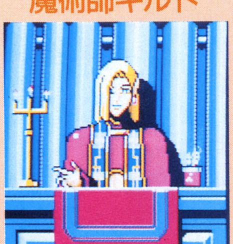
楽しいお買物タイム

店の種類は多い。たとえば装備を売っているのは鍛冶屋だけではない。木製や革製のものなどは職人ギルドに売っている。そのほか、宝石商、語学教室、病院などさまざまな店や施設がじつに数多くある。また、魔術師ギルド、盗賊ギルドのように職種別のギルドもある。ギルド内にはその職種の者しか入れないので、仲間といったん別れなければならない。こういう場所では魔法の呪文、毒などを買うことができるほか、NPCも待機していて、仲間として加えることができるんだ。

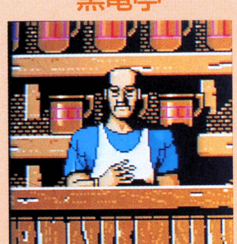
鍛冶屋ギルド


▲武器・防具の店。キャラにより装備できないものもある

魔術師ギルド


▲呪文を売っているが、レベルが低いと使えないぞ

黒竜亭


▲酒場だ。仲間といったん別れたときの集合場所でもある

つまみ食いレポート

RPG グルメ向きのゲーム。テーブルトーク版であるていどルールに慣れていないと、覚えなければならないことが多くて、しんどい。アイテムや呪文の名を見てピンとこないひとは買物の段階から悩むだろう。だが凝り性のひとにとっては食べごたえ十分のゲーム。

 イラスト／中野豪

※とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

ACT 幻獣鬼

●T ＆ E SOFT☎052-773-7770／7,800円

王国ジタンへと攻めてくる魔物たちの出現を源から断つために、結界を封じる「ロシファの魂」を求めて、いま、勇者が旅立つ！

多重スクロールを駆使し、不気味な雰囲気を醸(かも)しだしたアクションゲーム『幻獣鬼』。マイキャラは、パラメータや得意な武器などが異なるFIGHTER、WIZARD、NINJAの3人のなかから選べて、ゲーム中一度だけ職業再選択の自由もある。ユニークなのはマイキャラの成長。直前にクリアしたステージで見つけて救いだした妖精の数の分だけ経験値が手に入り、これをパラメータに自由に配分できるようになっている。初心者から上級者まで楽しめるように3段階のランクがあるのもうれしいね。



▲姿・形も能力も個性的な3人のキャラたち



▲多重スクロールが風景に深みを加えている



▶墓場で待つゾンビやスケルトンたち



◀宝箱から現れるアイテムをとりまくれ

つまみ食いレポート

このゲームの特色は自由度の高さ。攻略ステージからランク、職業、経験値のパラメータへの配分までさまざまな選択ができる。遊ぶひとの好みで取り合わせが決められるビュッフェスタイルだね。

おどろおどろしいステージがズラリ！

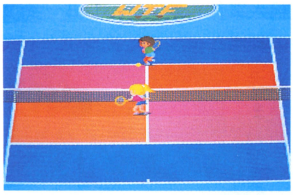


SPT プロテニス ワールドコート

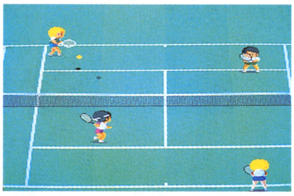
●エス・ピー・エス☎0245-45-5777／8,800円(税込)2メガ対応

誰でも手軽に遊べ、しかもやりこむほどにどんどんおもしろくなってくる、スポーツゲームの定番品。ひとりでもじゅうぶん楽しめるけれど、やはりこのゲームの醍醐味はシングルの人間VS人間や、ダブルスの人間ふたりVSコンピュータなどのマルチプレイにある。自分のキャラとして個性派プレイヤーを選べるので、初心者は上手なプレイヤーを、うまい人はくせのあるプレイヤーを選べば、ハンディもつけられる。だから、初めてのひとも気軽に一緒になって遊べるというわけ！





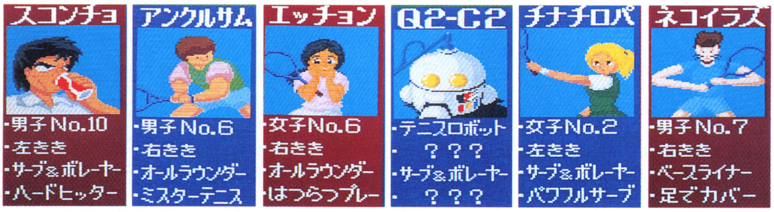
▲シングルス。対人間戦は個性が出る



▲ダブルスでは協調性が問われるぞ

個性派プレイヤーズ

ハードヒッターや技巧派などの名プレイヤーから、ミスしても許せちゃうかわいいギャルや、ひょうきんロボットQ3-C3まで総勢20人！



つまみ食いレポート

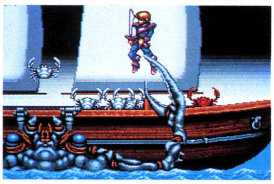
仲間と集まってワイワイ騒ぐ時などのパーティ・メニューとしておすすめ！　初めてのひとでも簡単に遊べるゲームだから、「テニスしようよ」とナンパするのもいいんじゃない？

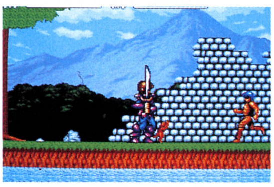
ACT バルーサの復讐

●ザイン・ソフト☎0794-31-7453／8,800円

ファンタジーの雰囲気たっぷりのアクションゲームがザイン・ソフトから登場した。画面の半分近くを占めるどでかモンスターに襲われたり、敵を切ると首からドバッと血が吹き出たり、となかなかの迫力。

特色はＲＰＧばりにストーリー性を高めたつくりだろう。オープニングばかりでなく、ステージクリアごとにビジュアルシーンが入り、さまざまな登場人物が現れる。話の展開が気になって、途中でやめられず、ついつい先へ先へ進みたくなるしかけなのだ。


◀このカニのなんというでかさ！　あの腕にはつかまりたくない！


◀多重スクロールで奥行きのある背景が流れていくのが印象的


◀飛び回る頭が不気味。輪のように広がる攻撃もやっかいだね！



ACT レインフォーサー

●ザイン・ソフト☎0794-31-7453／8,800円

あやしげな研究所が進めていた計画「レインフォーサー」の謎を追い、世界を破滅から救え！　状況に応じて３人のプレイヤーを使い分けながら市街戦を繰り広げる、サイバーパンクＳＦアクションゲームだ。



◀ステージクリアごとに仲間と相談し今後の作戦を練る

つまみ食いレポート

ザインソフトから登場した２本のアクションゲーム。視点や雰囲気は異なるが、どちらもストーリー性を重視している。ふつうのアクションゲームが徹底的にアクションの快感を楽しむ単品料理とすれば、こちらはエンディングまでの流れを楽しむコース料理というところだろう。

STG ジェミニウイング

●システム・サコム☎03-635-5145／8,800円

幾千の流星が降り注ぎ、その後、世界は虫におおわれた……。世界を救うためにいま、ジェミニウイングが発進!

オプションの種類の多さがアーケードで話題を集めたゲーム。オプションは自機のうしろにずらりと並べておいて、バンバン使い捨て。エネルギー波が画面の横一杯に広がって飛んでいったり、弾が四方八方に飛び散ったり、さまざまな攻撃方法を上手につかいこなして、快進撃！

ふたりプレイではオプションを奪いあったり、共同戦線を組んだり、といろいろな楽しみかたができるぞ。


▲オプションは自機のうしろに長く並ぶんだよ



▲オプションで一気に敵をたおす快感！



◀ふたりプレイがまたおもしろいのだ！



AVG 闇の血族

●システム・サコム☎03-635-5145／上巻、下巻各8,800円

華やかなファッション界を襲う奇怪な連続殺人事件。新人アパレル・デザイナーの魅由が卓越した勘を働かせて、事件を解決すべくいま立ち上がる!




▲◀美少女の私生活ものぞけるよ！

つまみ食いレポート

システム・サコムの新作は、アーケードからの移植STGと、MIDI対応でアニメーションたっぷりのミステリアスAVG。『ジェミニウイング』はオプションが、『闇の血族』は絵の大人っぽさがほかのゲームとはひと味ちがうところ。気分を変えたいときの箸休めメニューとしていかが？

出張福袋

エロティック・バイオレンスAVG
うろつき童子

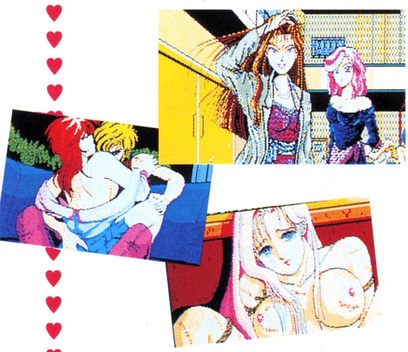
●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493／5,300円(税込)



▲ああ、なんて悩ましい……美少女のこの姿

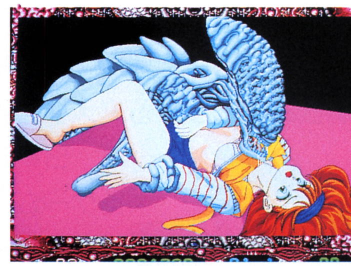
三千年に一度、魔界、獣人界、人間界がひとつになる時、超神が誕生するという。獣人である主人公、天邪鬼は、超神を探して人間界の、ある学園へやってきたのだが……。

コミック、アニメ・ビデオで大ヒットしたバイオレンス・ロマンをゲーム化。あられもない姿でリンチを受ける美女、偉大なる力を持つ男の前に恥ずかしさを忘れた女たちの狂乱ぶり……。次々繰り広げられていく過激なシーンの数々。一番恐ろしい存在は魔族か、獣人か、人間か、はたまた超神なのか？

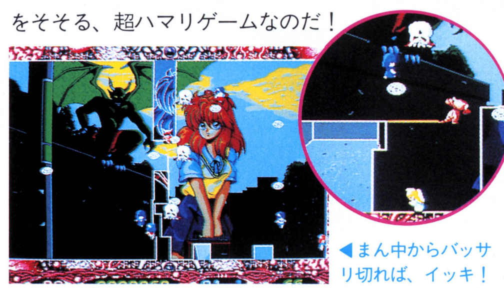


H(エッチ)グラフィックがそそるアクション・パズル
妖獣クラブ

●ディー・オー☎0466-28-7477／6,800円



動き回る敵キャラにぶつからないように注意しながら、絵を線で区切って消していく。ルールはごく簡単。アーケードの「クイックス」というゲームによく似ている。コツは敵を囲いこんで、数を減らすこと。小さな入口を残して、はじを区切り、そこへ敵を誘いこめばいい。画面の中央に細長くライン状の区切りを伸ばしていって、一気に半分を消すこともできるぞ。しだいに下に見えてくる過激なグラフィックがクリアへの意欲をそそる、超ハマリゲームなのだ！



◀追いかけてくる天使は囲み込もう！

◀まん中からバッサリ切れば、イッキ！

つまみ食いレポート

最近のHソフトはグラフィックの美しさはもちろん、ゲーム性も抜群！『うろつき童子』はさらにH度のほうも高く、腰をすえてじっくり遊びたいメイン・ディッシュ。『妖獣クラブ』はH抜きでもじゅうぶんおもしろい、女の子でもヤミツキになりそうなパズル。短時間でも手軽に遊べるので、こちらは勉強や仕事の合い間の、ブレイクタイムのコーヒーというところだ。

ロッパー速報
新作いろいろ待機中！

最近のロッパーの勢いはすごい！次から次へと新作が出てきて、毎月2ページのペースじゃとても紹介しきれない。というわけで、ふだんは先取りニュースまで伝えることがなかなかできないのだが……。今月はSPECIALということで、まだお見せできるグラフィックなどもない、超新作についてお知らせしちゃおう！『ロードス島戦記』から『シムシティー』まですべてみんなが首を長くして移植を待ち望んでいた期待作揃いだよ！

ロードス島戦記



◀▲本誌連載でおなじみのキャラたちが大活躍！

ソフト名	メーカー名	発売日	価格	ひとことコメント
ロードス島戦記	ハミングバードソフト	未定	9,800円	説明不要のＲＰＧ。早く出てこいと祈るのみ
ワールドスタジアム	エス・ピー・エス	11月頃	価格未定	アーケードで人気だった定番の野球ゲーム
ネメシス'90	エス・ピー・エス	年末	価格未定	ＭＳＸ版『グラディウス２』の移植版なのだ
シムシティー	イマジニア	9月7日	9,800円	超話題の都市計画シミュレーションゲーム
アルガーナ	M・N・Mソフトウェア（タケルのみ販売）	10月予定	6,800円	ビジュアル、音楽に期待のアクションＲＰＧ

今月の SPECIAL パートII



▼バトルテックの世界を紹介してくれた、右からモートン・ワイズマン会長（おとーさん)、にジョーダン・ワイズマン社長（むすこ)、ロス・バブコック（むすこの古い友だち）

行ってみて驚いた。FASAってこんなにエネルギッシュな会社だったんだ。前号の「シカゴCES日記」に続き、グループSNEの清松みゆきが贈るアメリカ見聞録第2弾は、日本では知られざるゲームメーカーの突撃潜入ルポだーっ！



発見！FASAは21世紀のディズニーランドかもしれない!!

清松みゆきのFASAレポート

シカゴにFASAありき

いま、アメリカでとびっきり生きのいい、テーブルトークRPG、ボード・ゲームの会社がシカゴにあると聞きつけたわれわれ取材班は、下町(ダウンタウン)へとタクシーを走らせた。

お世辞にも美しいとはいえないビルの2階にその会社はあった——FASA。いまや代表作『バトルテック』が、全米で（アドバンスト）D&D® につぐ人気を誇るゲーム会社だ。

最初にオフィスを見たときの印象は「ありゃ、こりゃ、うち（SNE）と同じじゃないか」だった。部屋の真ん中にテーブルがあり、壁にはところせましとゲームが並んでいる。本当、そっくり。日本ゲームがある分、SNEのほうが数が多いぜ、と、みょうな優越感も持っちゃった。うちの社長(ヤスダ)はコレクターだからなあ。

では、取材を開始しましょう。通訳のお姉さん、よろしくお願いします。“イモータル・エルフ”なんて、専門用語はフリーパスでいいですよん。

FASAという会社は10年前、1980年の設立。社長のジョーダン・ワイズマン（冗談賢者てか？）とロス・バブコックのふたりが150ドルずつの出資で始めたということ。はじめはGDW社のSF・RPG『トラベラー』のサプリメント（ゲーム用資料集）を出版していた。商船大学出身のふたりらしく、最初の作品は宇宙船の間取り図集。ふたりは以降も大学での専門知識とゲームへの熱意を糧に、意欲的に作品を発表し続ける。そのなかには高い評価を受けるものも生まれた。

「ニッポンでも、この『ウラキャドン』が翻訳されているんだぞ～(『砂漠の傭兵』ホビージャパン社)」そりゃ、知ってますよ。翻訳者が「安田均」じゃないですか。

1982年になり、FASAはこれまでの『トラベラー』サポートから、オリジナル・ゲームの開発、販売に力点をおき始めた。『グラヴボール』というSF球技ゲームと『ビハインド・エネミィ・ラインズ』という第2次大戦ものRPGを発表。『ビハインド・エネミィ・ラインズ』は全米ゲーム大会〈オリジン〉で、年間の優秀RPGに贈られるH・G・ウェルズ賞（現在ではオリジン賞RPG部門にあたる）を受賞した。

これらの成功ではずみをつけ、83年からFASAはSFを主戦場に、原作つきのライセンス・ゲームを（テーブルトーク）RPGやボード・ゲームで積極的に展開する。『スタートレック』『ドクターフー』『宇宙空母ギャラクティカ』といったゲームだ。名前を聞いただけでB級SFファンはワクワクするでしょ。とくに「スタトレRPG（未訳。“スタートレック”は日本産ゲームもあるので、混同しないように)」は大成功をおさめ、続々と関連作品が登場した（約40作！）。

ちなみに、このライセンス路線では『トップガン』が日本でも翻訳されている（ツクダホビー社)。

▼SNEそっくり。ボックスゲームが並んでいる。日本刀だってあるんだぜ



バトルテック席捲(せっけん)!

85年。FASAにふたたび転換期が訪れる。ライセンス・ゲームを縮小していき、かわりに、完全にオリジナルの背景世界をもとにしたゲーム『バトルテック』を発表したのだ。

——時は31世紀。宇宙に進出した人類は“スターリーグ”と呼ばれる、一大星間国家を築き上げた。しかし、戦乱は世の常、この“スターリーグ”も皇帝の暗殺から、5つの継承国家（我こそは、スターリーグの正統なる継承者なりってわけ）に分裂し、戦国の世が訪れる——。

このわくわくする背景設定のもと、バトルメック＝巨大ロボット兵器が大活躍するのが『バトルテック』の世界だ。

巨大ロボット！　そう、彼らは日本のアニメーションにも強く惹かれていたのであった。この『バトルテック』には、ちょっと古いアニメファン（SNEでもほとんどが該当する）ならご存じの「マクロス」や「ダグラム」にそっくりの“バトルメック”が登場する。これらのロボットをちゃっかり使ってしまったわけだ。もっとも、彼らの本意はロボットの活躍するゲーム（世界）を作りたかったことにあって、マクロスやダグラムについてはデザインが好きでついつい流用してしまっただけのようだ。

『バトルテック』は大ヒットした。ファンタジーに飽きたらないファン層を摑み、あれよあれよというまに「AD&D®かバトルテックか」と呼ばれるほどにまでなった（嘘だと思うなら〈オリジン〉帰りの安田さんに訊いてごらん）。同時にゲームも拡大していく。市街戦や空中戦ルール、（戦闘）シナリオ集、そしてRPG『メックウォリアー』も登場する。『バトルテック』はこのゲーム的な拡大——ひとつの設定世界をもとにいろいろなゲーム、ゲーム資料集を発表する——を続けながら現在に至っている。個人、メック小隊、軍隊単位での各戦闘ゲーム、それぞれの継承国家に関する詳細なデータ集、バトルメックのカタログなどが続々と出版された。



▲H・G・ウェルズ賞を受賞した、FASA初期のRPG『ビハンド・エネミィ・ラインズ』


▲手前が元の元、『バトルテック』のシミュレーションシステム。上にあるのがメタルフィギュアだ



◀これはマップセット。広げてロボットのコマを置いて遊ぶのだ




▶▼ロボットを年代別に解説している本もある。最初に出されたのが3025年度版。2750年度、3050年度などもあり、進化したり衰退したりしている

パソコン、小説にも侵略

こうしたゲーム的拡大で“ゲーマー”層を虜(とりこ)にした『バトルテック』だが、ゲーム界に留まらず、さらにファン層を広げるべく、展開を続ける。ゲームに直接使うためのものだけでなく、アクセサリー的な青写真設計図ポスターや迷彩メック集（そういや、「ダグラム」でも迷彩したロボットって出たな）というようなものまで登場した。そして、コンピュータ・ゲーム（インフォコム社『バトルテック』、アクティビジョン社『メックウォリアー』）や、小説にも進出。この小説では、知る人ぞ知る『T＆T』のフライング・バッファロー社スタッフ、マイク・スタックポールがはりきって著作を続けている。

ここで、こぼれ話。5つの継承国家のうちのひとつ、「竜座連合(ドラコンス・コンバイン)」は日本系なのだ。国王の名前はクリタだし、刀などが装飾品として使われているし（オフィスにも“クリタ”と書いた模擬刀が飾られていたよん）、階級章は漢数字だし。クリタという名前にモデルはいるんですか？　と訊いてみたけど、具体的なモデルはいないそうだ。ただ、第2次大戦の日本軍で、たまたま戦艦大和の艦長の名前と一致したと言っていた。

（ちがうぞ〜。栗田ってのは、レイテ海戦の作戦失敗で悪評高い艦隊司令だったと思うぞ〜）　——水野良談

世界自体も拡大と変化を続け、『バトルテック』世界は当初の3025年から3050年へと歴史を移した。この間に、継承国家のうちのふたつが政略結婚によって結びつくという大事件が起こったのだが、これは、1988年のゲーム大会、〈オリジン／ジェンコン〉で結婚式まで執り行われている。遊び心いっぱいである。



▲これが小説版。スペインやドイツでもすでに翻訳・発売されているという

発見！シャドウラン

ドイツ語やスペイン語にも小説が翻訳されるなど、順風満帆の『バトルテック』。しかし、FASAはこれに留まらず、新シリーズを発表する。それが'89年の『シャドウラン』だ。最近とみに話題になった、“サイバーパンク”の世界に(近未来、ドラッグ、コンピュータ、ちょっとしたサイボーグ手術などがキーワードだ)、ファンタジー（エルフなどの異種族と魔法）の要素を組み合わせた世界を持つゲームだ。マシンガン抱えたエルフのコンピュータ・プログラマーや、片腕サイボーグのアメリカ・インディアン、ストリート・サムライが活躍する世界だ。何だかよくわからない。そりゃそうだろう。実際にゲームをしてみても、いきなり24時間営業コンビニエンス・ストアで、日の丸のハチマキつけたあんちゃんが暴れ回ったりするから、ますますわからない。しかし、おもしろいからいいんじゃなかろうか（おいおい無責任な)。『シャドウラン』も好調で、各種シナリオ集やゲーム用資料集、短編小説集が続々出版されている。

「この表紙、『アキラ』に似てるだろ～」はや～、まだ“ジャパニメーション”にこだわってるんですかあ。

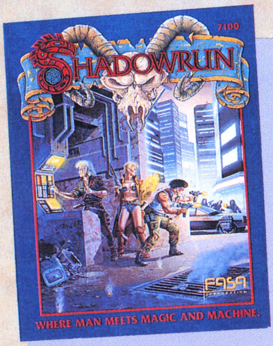
特筆すべきは、2050年のシアトル市の設定集だ。これが、街のガイドブックという作りをしているのだが、オーク専用レストランの広告はどぎつい。通訳のお姉さんも思わず悲鳴をあげる極悪さ。

このほかにも、未来ものの『レネゲイド・リージョン』シリーズをFASAは抱えている。こちらもSSI社でコンピュータ・ゲームの開発が進んでいるなどの広がりを持つ。

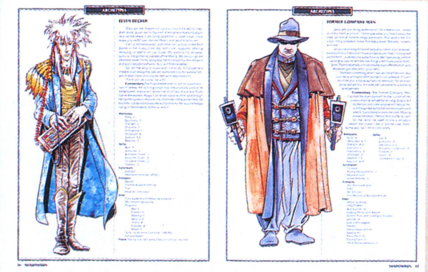
まさに、日の出の勢いのFASA。ほうらほら、あなたもFASAのゲームがしたくなったでしょう。もしかしたら、『バトルテック』『シャドウラン』は、近いうちに日本で見ることができるかもしれない。



▲これがオーク専門レストランの広告。日本料理屋で生きた金魚を食わせる、なんてのもある



◀サイバーパンクとファンタジーを組み合わせたRPGシステム『シャドウラン』


▲キャラクターはご覧のとおり、みごとにサイバー＋ファンタジーしている

またまた発見！このコックピットは?!

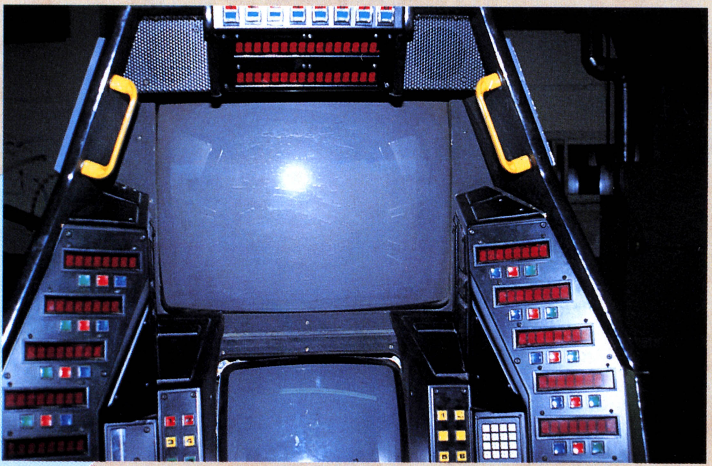
やあ、これで取材も終わった、終わった……と思っていたら、FASAは、じつはとんでもない隠し球を持っていた。それが、「バトルテック・センター」だ。

オフィスを案内されていて、ふとコンピュータ基盤らしきものを見つけた取材班は「これ、なんですか？」「それね、上に行けばわかるよ。ニヤニヤ」

では、階段を上らせていただきましょう……上のフロアでわれわれを待っていたのは、４つ並ぶ、カマボコのお化けのような、“バトルメック”のコックピット模型だった。

「これは？」「まあ、そこに座ってみな」言われてコックピットに座ると、モニターに岩の立ち並ぶ原野の風景が現われた。よく見ると、岩だけではない。なにか、遠くにロボットらしき姿が……。

なんと、これが対戦型バトルメック・シミュレータなのである!! あそこに見えるは、「〆切りビーム」で人をいじめる、にっくき編集の乗る機体なの



▼▶これが謎のコックピット(下)。中はこんな感じ(右)。左右中央に３本のレバーがあってロボットを制御する



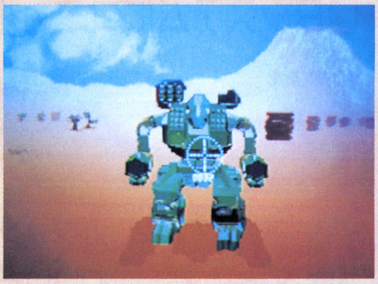
だ！　スロットルを全開して前進、接近する。おおっと右に回りこもうとしているな。ならばこちらも右回転。照準を合わせて長距離ミサイルのお見舞だぁ～！

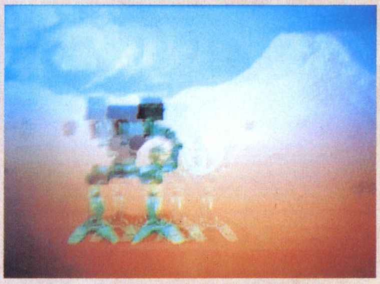
やったぜ命中。相手の胴体が黒く変色した。もう少しミサイルをプレゼントすれば、こっぱみじんだぜ。

「へい、兄ちゃん。あんた、攻撃受けてるよ」

はりゃ？　動きながらは照準がつけにくいからって、止まっていたら、こちらも相手の砲撃の的じゃないですか。気がついたら、我が愛機はボロボロ。腕はない、脚はない、胴体黒こげ。「システム・シャットダウンだよ～ん」と あえなく、沈没。

まあ、ここは、仕事のおつきあいもあって、編集さんに花を持たせてあげたのよ（おいおい、〝にっくき編集〟じゃなかったのかよ）。





▲モニターに映し出された敵ロボ(上)。命中するとズガガガンと、ものすごい大音響とともに画面がゆれるのだ



▶〝ヘイ、ミスターキヨマツ、オマエハモーヤラレテイルノダヨ〟へぇー?!

最終爆弾バトルテック・センター

結果はさておき、燃えたなあ。でも、ここはずいぶん汚い感じですね。機材がごろごろ転がってるし、これじゃ、お客さん来ないでしょ。

「今まではここで遊んでもらっていたが、システムをグレード・アップしてちがう場所に建設中なのだよ。だから、ここは引越し前で汚ないのさ。この機械もじつはもう用済み。お昼から新しい〝バトルテック・センター〟へ案内してあげるよ」

というわけで、お昼からはシカゴのノース・ピア(北埠頭)・ターミナル・ビルへと取材班は向かったのであった。

このビルは一種の歓楽ビルとでも言えばいいだろうか、いろいろなレストラン、お土産物屋さん、それにもちろん「ゲームセンター」まである。その一画に「バトルテック・センター」は建設が進んでいた。

新バトルテック・センターはコックピット８台がリンクする。もともと『バトルテック』のゲームでは、バトルメック４機が１小隊を組む構成。だから、ゲームに忠実な４機対４機の対戦がこれで楽しめるのだ。ゲームでは、それぞれの陣営に作戦指令(ミッション)を与える。たとえば、片方には重要な工場施設の警護、もう片方には襲撃ってな具合だ。で、お互いに戦い合う。なるほど。でも４人１組ってのは制限になりませんかね？

「もちろん、お客さんが必ず４人組で来るとは思ってないよ。この場でパーティを組んでもらうのさ。待ち時間にはほかの連中の対戦状況も見ることができる。最後の手段として１対７でもいいし、なんなら８台バラバラのバトルロイヤルだってできるんだよ」

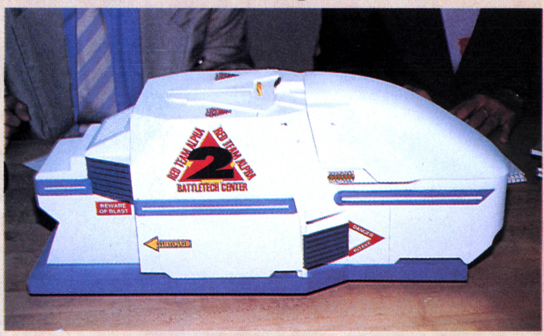
うむむ。なるへそ。そりゃすごい。

「７月１日に一度オープンして、お客さんの反応を見てみる。その上でシステムの最終調整を行なってから８月にグランド・オープンさ。こいつは、ソフトを入れ替えると、バトルメックじゃなくて、空中戦車どうしの戦いにもできるぞ。『レネゲイド・リージョン』版もできるってこった」

ホログラムを生かした体感ロールプレイング・ゲームを題材にしたＳＦ小説『ドリーム・パーク』（Ｌ・ニーヴン＆Ｓ・バーンズ）ってのがある。ここに描かれた「ドリーム・パーク」は、未来のRPGのひとつの理想形だなあって思っていた。そして、ディズニーやルーカスがいつか作ってくれないかなあ、とも。でも、ひょっとしたら、FASAという思わぬダーク・ホースが実現させてしまうかもしれない。

「彼らは自分たちが“ドリーム”だって思ってたことを目指して頑張り続け、気がついたら“ドリーム”を実現していた」と、FASAの渉外担当氏。なるほど、では、僕もいっちょう夢を目指して仕事に励むとしましょうか。

「お～い、清松。翻訳の仕事が来てるんだがな～」「へいへい。なんでございましょう？」



▲いまごろバトルテックセンターでは、こんなカッコいいコックピットで遊んでるんだろーなー

ARCADE

この夏はアクションファンタジーがおもしろい！ 今月は話題の2作を紹介だ！

アーケード



CPシステムにコミカルATC登場！

チキチキボーイズ



カプコンが放つ久々のオリジナルは、かわいいキャラが魅力のアクションゲームだ。伝説の石「ドラゴンブルーアイズ」を求めて、ふたりの少年が旅に出るぞ！

にぎやかで楽しいアクション！

『ロストワールド』からスタートしたカプコンＣＰシステムも、今回が10作目。２ケタの大台に乗った記念すべき作品が、この『チキチキボーイズ』だ。

主人公のふたりの少年（名前はゲームスタート時にプレイヤーがつけるのだ）は、王家の血筋をひく双子の兄弟。カマルグ王国のナナ姫によって育てられ、15歳になったこの日、魔物によって滅ぼされたアルル王国の再建を夢見て立ち上がったんだね。

プレイヤーの武器は剣と魔法。剣はあるタイミングで連射することにより、「会心の一撃」を出すことができる。また、魔法は「マジカルオーブ」（３個までストックできる）があるときに使用でき、取ったオーブの色により魔法の種類も変わってくるのだ。

登場する敵キャラは、どいつもこいつも憎めない（でも憎らしい!?）ヤツばかり。だけど気を抜いてかかると強烈なダメージをくらってしまうぞ！

難易度も手頃なので、コツさえつかめば誰でも楽しめる内容だ。キミもがんばって王国再建をめざしてみよう！（エンディングがとてもキレイだヨ）



▲空中を飛び回るシーンも。帽子に注目



▶海中ではアクアラングをつけて進む



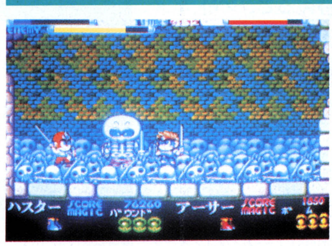
◀4面からはビキニの女の子が……？

マジカルオーブだ！



▲アイテムを取ったときの色によって、使える魔法も変わる。これはタイフーン

こ〜んなユニークなボスもいる



◀斬りつけるとパンツがズリ落ちる。みっともねーヤツ



◀マントを広げたら……見たくない！ 見たくないぞぉ！



混沌とした世界を淡々と語る…
ダークシール

かつて封印された魔界の扉が破られ、「魔界の支配者」ルシファーの配下の怪物たちが地上にあふれ出した。そこへ現れた4人の勇者の物語である。



剣と魔法の世界で繰り広げられる、重厚なACTだ

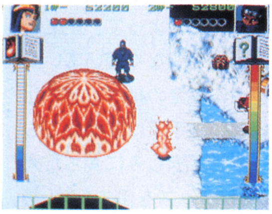


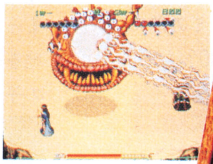
テーブルトークRPGでおなじみの、正調ファンタジーの雰囲気を取り入れた、このゲーム。シリアスムードが光っている。

それぞれ特徴のある4人の勇者のなかからひとりを選び(2P同時プレイ可能)、エトルリア国王から使命を授かって旅に出るのだ。RPGでおなじみのモンスターが総出演。魔法や武器などにもこの世界への思い入れがヒシヒシと感じられるのだ。また、雰囲気を盛り上げる大迫力のサウンドも要チェックだぞ！


◀移動スピードや攻撃力などそれぞれ個性アリ


▲ファンタジーの名物・ドラゴンもプレイヤーを威圧する


▲横のゲージが満タンになると魔法が使える。これはファイアーボール



▲見るだけで身の毛のよだつようなボスキャラ



ピンボールで映画感覚！
「バック・ツー・ザ・フューチャー」

こちらはピンボールの最新作。劇場で『3』が公開されたとあって、じつにタイムリーな発表だ。

設定からサウンドまで、すべて原作3本のノリで熱く迫っているぞ！


▶映画を見ておけば興奮も倍増!?

隔月恒例
イラストコーナー

祝・PC版『ワルキューレの伝説』発売！ ってことで、今月はドーンと3枚紹介だ。

それにしても今年の夏はイベントだらけで、とにかく忙しいのである。おかげで里帰りできるのが9月になってしまったぞ！ というワケで、最近は『キャメルトライ』の修行にはげむ[た]であった……。



◀じつは古くて新しいのでした。あ、けっ消印が!?（奈良県／雪悠ゆづき）



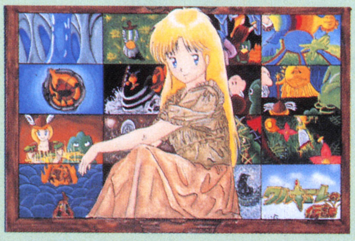
▲なんと！ GMフェスティバルのつぎの日。[た]も行くぞ （大阪府／單気筒）



◀今年も幕張メッセの夏が……。ちなみにG-64だそうです（東京都／宣伝部海軟風）



◀うっ美しい！ 外周のサンドラ模様が隠し味やね（神奈川県／古巣・狐）


▲名場面の数かず——あなたはいくつ覚えてますか？（東京都／後藤光太郎）

今月のプレゼント

今月の掲載者には、『NEO－GEO SOUND POWER』のカセットをプレゼントなのだ。SNKが誇る最新鋭ハードの音を味わってくれ！



◀ひかえおろう！ このパッケージが目に入らぬかぁ（笑）

PC ENGINE

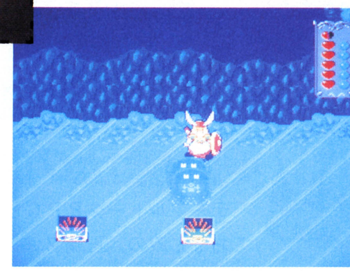
残暑厳しい折、大モノソフトが目白押し。海で大暴れの後、今度は部屋でもうひと暴れだ！

PCエンジン

ワルキューレの雄姿、PCで再び！



強くてカワイイ女の子、ワルキューレが、キミの部屋に帰ってきた！　はたして今度の冒険は？



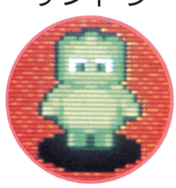
RPGの要素を踏まえたACT

熱烈なファンの期待に応え、神の子ワルキューレが帰ってきた。広大な世界観、個性的なキャラ、数々のユニークな攻撃、そしてアクションゲームでありながら、ＲＰＧの要素が各所に散りばめられた、魅力いっぱいのゲームだ。

アーケード版では、サンドラとの２Ｐ同時プレイだったけど、ＰＣ版ではワルキューレのひとり旅。内容も少々アレンジされて、さらに深みのあるゲーム展開となった。ワルキューレがどんな愛と勇気の冒険物語をキミの前に披露してくれるか。期待度100％だ。

頼りになる仲間たち

サンドラ



▲時々登場して、魔法や情報をくれたりする

コアクマン



▲ファミコン版では悪役。今度はいいコだよ

黄金の種をめぐって

その昔、神から人間に与えられた黄金の種。これを独り占めしようとするヤツらによって、地上では、戦いが絶え間なく続いていた。そしてついに黄金の種は、悪の化身“カムーズ”の手下に奪われてしまった。飢えと憎しみに満ちた大地を救い、カムーズを倒すため、神の子ワルキューレは立ち上がった。



▲ワルキューレは使命を授かり旅に出る

RPGの要素もふんだんに盛り込まれてるぞ！

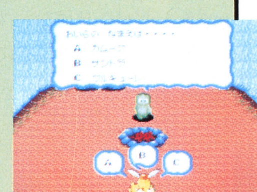
このゲームは、ＲＰＧ的要素もいっぱいだ。敵を倒すと出てくるお金を集めて、商人の店で武器などを購入しよう。また道中には、いろんなイベントがキミを待ち受けているぞ。





▲◀お金が貯まったら、店でアイテムを買おう

こーんなイベントも

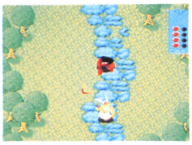




▶ＰＣ版では、アーケード版にはなかった多くのイベントが加わった。突然クイズをしかけられたり、重要なアイテムをもらったりと、バラエティーに富んでるぞ

序盤の面をちょっと紹介しよう

1 サンドランド



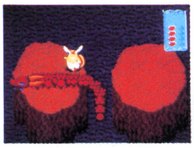
ツインギラス



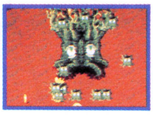
▲ボス"ツインギラス"から黄金の種を取り返し、捕われている"風の精"を助けるのが目的だ

1面はまだ物語の序章。敵もゴブリンなどでたいして強くない。2面からいよいよ冒険の始まり。断崖絶壁の続く道を進んでいくのだ。ザコ相手でも気は抜けないぞ。3面は地下の洞窟のなか。ここらへんから、敵やトラップもかなり本格的になってくる。接触するとまっ黒こげになるホノーリアンには要注意。

2 炎の大地

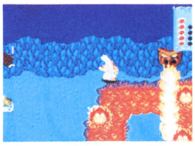


トレント3兄弟

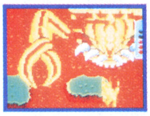


▲ボス3兄弟のなかから1匹を選ぶのだ。倒したときにくれるアイテムがちがうぞ

3 マグマの洞窟



マグマドクサス



▲この面のボスには、正面から向かっていくな。BIGの魔法を使うべし

武器・アイテム

武器は戦闘の必需品。商人ズールの店で買えるものと、宝箱に入っているもの、仲間などからもらえるものの3種類がある。ここでは主な武器6つを紹介しよう。

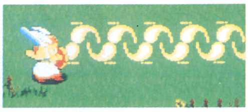
ワイドビーム

三日月型のビーム。広い範囲の敵に対して有効だぞ



誘導弾

敵を追いかけて飛ぶ弾。敵が散らばってるときに使うとよい



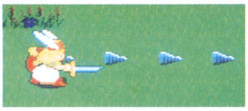
3方向ショット

前方3方向に弾が飛ぶ。進行方向に対しては、抜群のパワー



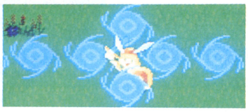
貫通弾

ドリル状の弾が発射。倒した敵を突き抜けて飛んでいくぞー



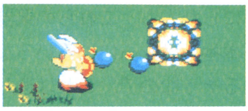
4方向ショット

前後左右に発射。斜めに向いてると、X字方向にも発射できる



手投げ弾

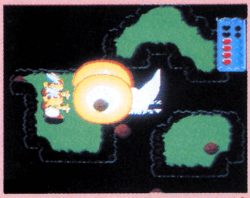
投げると爆発する弾。破壊力は相当なものがある



魔法も駆使せよ！

このゲームには、武器だけでなく、魔法も数多く出てくるぞ。戦闘に役立つことまちがいなしだ。ただし魔法は、MPがなくなると使えなくなるので、メイン画面のMPの表示には、いつも気を配っておこうね。さて、ここではたくさんある魔法のうち、序盤にもらえる3つのものを紹介しよう。

分身の術



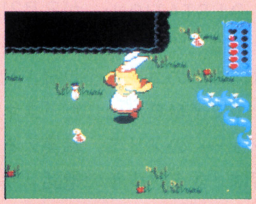
◀ワルキューレの分身が瞬間的に出現。ふたりで巨大な火の玉を発射する

サイクロンの術



▶全方向に火の玉を発射するので、周りの敵全部にダメージを与えられる

BIGの術



◀ワルキューレが巨大化し、ジャンプの着地時の衝撃で敵を倒すのだ

8月の新作 Line Up

今月の目玉は何といっても、あの『ラストハルマゲドン』。モンスター対エイリアンの壮絶なバトルや、モンスターの進化、合体は一見の価値アリだ。他にも『ワルキューレの伝説』はもちろん、『アフターバーナーII』のグラフィックなんかも、バッチグーで期待できそうじゃん！

ラストハルマゲドン



▲壮大なスケールのファンタジーRPGがCDロムで登場！

ソフト名	メーカー名	発売日	価格	ひとことコメント
ワルキューレの伝説	ナムコ	8／9	¥6,800	ワルキューレが繰り広げる冒険ロマン
パワーリーグIII	ハドソン	8／10	¥5,800	人気シリーズの第3弾がついに発売
麻雀悟空スペシャル	サン電子	8／10	¥6,300	麻雀をしながら"西遊記"が楽しめる
将棋　初段一直線	ホームデータ	8／上旬	¥6,700	初心者でもOK。将棋ファン待望の一作
ゴモラスピード	U・P・L	8／中旬	価格未定	見て楽しむ恐竜図鑑なのだ
マジカル　サウルス　ツアー	ビクター音産	8／中旬	¥8,700	ヘリコフターの縦スクロールSTG
アヴェンジャー	日本テレネット	8／下旬	¥6,780	栄養分を補給していく新ジャンルゲーム
暗黒伝説	ビクター音産	8／下旬	¥6,200	ハードなACT"魔境伝説"の続編
ヴァリスIII	日本テレネット	8／下旬	価格未定	可憐な女子高生優子が活躍するぞ
はにい　おんざ　ろおど	フェイス	8／下旬	¥6,400	横スクロールのコミカルACT
ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	8／下旬	¥7,500	パソコンで大ヒットした超話題作の登場
アフターバーナーII	NECアベニュー	8／予定	¥7,200	ド迫力の傑作体感ゲームだ
関ヶ原	トンキンハウス	8／予定	¥6,800	純粋に戦闘のみを楽しめる合戦SLG
地獄めぐり	タイトー	8／予定	¥6,600	妖怪がいっぱいの地獄をめぐり歩くACT
琉球	フェイス	8／予定	¥5,400	トランプのカードを使ったパズルゲーム

ゲームミュージック
GMフェスティバル'90

直前情報！

いよいよ本番までの日程も秒読み段階に入った、GMフェスティバル。今回はステージを間近に控えた両バンドの練習風景を紹介しよう。さてさて、仕上がり具合はどうかな……？



メンバー総勢13人の大迫力！

ZUNTATA

バンドとしては初めてのステージ演奏ということで、練習にも熱のこもるZUNTATAのメンバー。定時で仕事が終わったあと、連日集合して練習が続けられている。本番直前の様子を取材してきたぞ。

メッセージ色の強いステージを！

ZUNTATAといえば、最新アルバム『TAITO DJ STATION』が8月21日に発売される。そのオマケのミニアルバムには何本かのコントが収録されており、かつてYMOが出した『スネークマンショー』のノリで、超笑えるのだ。内容は「オタク少年の電話」「サンプリング講座」「オペレーションウルフ実戦版」などで、このような企画はかなり前からやりたかったとか。今月の「スピリッツ・レーベル」でも紹介しているので見てね。

さて本番に向けての練習の模様だけど、仕事場の横の倉庫がスタジオ代わり。見ると機材が所狭しと並んでいる。ここにメンバーが集まり、夜7時から9時くらいまで練習を続けるそうだ。

写真でごらんのとおり、メンバーのなかにはサックスやトランペットを手にした人も。これらの楽器はもちろん、本番ではさらにいろいろな楽器が加わるそうなので、これは楽しみ！

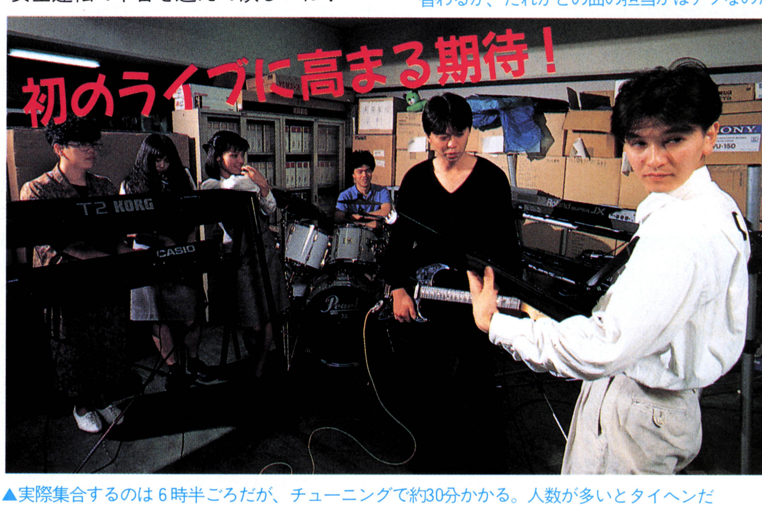
ちなみに、「事故ると大変」なのでバイク通勤が当分禁止になるという話も。安全運転で本番を迎えて欲しいね！



▲1曲でステージに立つメンバーは、だいたい8～10人の予定とか。曲ごとにメンバーが入れ替わるが、だれがどの曲の担当かはナゾなのだ

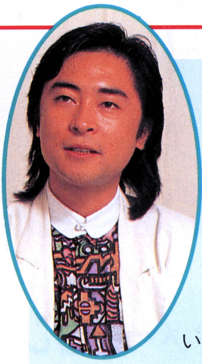


▲ギターとベースの息もピッタリだぞ。本番でのプレイが見ものだね



▲実際集合するのは6時半ごろだが、チューニングで約30分かかる。人数が多いとタイヘンだ





「S.S.T.の師」野呂一生氏に聞く

「マジメなメンバーですね。楽しんでやってくれればと思ってますよ」と語る野呂氏、本番の日は海外ツアーの真っ最中。「異国の空から応援してます。いままでのGMの概念を、突き破っていってください！」



▶『THE PARTY』。カシオペアの最新アルバムだ

合宿の成果に乞うご期待！

S.S.T.BAND

7月上旬から、伊豆高原で6日間の合宿練習に入っていた、S.S.T.BAND。リゾート施設のなかにたたずむスタジオ（じつはペンションも兼ねていた）をわれわれ取材班は訪れ、メンバーの寝起きを直撃（ちがうって）。その様子をどうぞ！


▲合宿練習が実を結び、コンビネーションも抜群！


◀キーボード演奏にも磨きがかかったぞ

「雨ニモマケズ」手ごたえはバッチリ

取材班が訪れた日は雨。メンバーの話によると、合宿の日程のうち晴れたのは１日だけだということ（その日はバイオパークまで遊びに出たそうである）で、あとはスケジュールをしっかり立てて練習に取り組んでいたのだ。

１日の練習時間は、昼夜各４時間。アレンジとパート分けをメインに、１日３曲程度をこなしてきた。ベースに新メンバー加入ということで練習にも力が入り、メンバーそれぞれの持っていた課題も克服できたということだ。

その練習の成果をスタジオで聴かせてもらったんだけど、これまでの曲も新たにアレンジされ、全体的にさらに厚みが加わった。構成にも趣向を凝らしてあるので、期待して損はないぞ！

コンプティーク＆サイトロン PRESENTS

チケット完売御礼！

ゲームミュージック フェスティバル'90

8月25日(土)日本青年館

主催／角川メディア・オフィス
ポニーキャニオン

開場4:30／開演6:00　全席指定 2000円(税込)

おかげさまでチケットは売り切れの状況！　いよいよ本番を待つのみとなった、1990年代初のビッグ・イベント！　キミはもう黄金色に輝く（というのは冗談だけど）チケットを手にしたか!?　手に入らなかった人、来月号で発表されるビッグニュースを待て！

なおグローバルからの情報によると、はるばる北海道からこのコンサートのために上京してくるツワモノもいるらしいぞ！

このイベントなくして、エキサイティングサマーは語れない!!

SOLD OUT!

Spirits Label
スピリッツ-レーベル

ニューディスク・インフォメーション

毎月の発売ディスクが数を増し、このコーナーも大忙し。怒濤(どとう)のラインナップに加えて、今月はいよいよゲームミュージック・フェスティバルの本番だ！　これは暑い夏になりそう！

今月のイチオシCD

なんと！　楽譜集と同時発売
パーフェクトコレクション　イースII

●キングレコード　CD3,800円(2枚組)



◀今回もファン必携の愛蔵版。『イースII』のすべてが味わえるのだ

8月5日に発売された『パーフェクトコレクション・イース』に続いて、9月5日に発売になるのがこの『パーフェクトコレクション・イースII』だ。今回はこれをイチオシCDとして扱ってみよう。

構成は『イース』と同じ2枚組で、DISC1は米光亮氏によるアレンジ版、そしてDISC2はボーカル・スーパーアレンジ・ニューエイジミュージック・J.D.K.BANDアレンジ……と各種のバラエティーに富んだアレンジを収録。

DISC1を手がけた米光亮氏は、PCエンジンのCDロム版『イースI・II』の音楽でも有名だけど、今回はそれとはまたちがったアレンジで楽しませてくれる。

いっぽうのDISC2も充実した内容で、最初が「A STILL TIME」(エンディングの前の曲)のボーカル・バージョン。清涼感あふれるアカペラで聴かせてくれる。その他のアレンジも一新されており、また新しい『イース』の世界が感じられてきそうだ。

ちなみにこの『イース／イースII』の楽譜集が、同じ9月5日に発売される。これから学園祭などに向けて、コピーに励んでみる……というのもいいんじゃないかな？

生命の叫びが聞こえてくる！

46億年物語

●ブラッツ　CD2,800円

作曲者のすぎやまこういち氏がプロデュースした、交響シンセ組曲。ゲームのストーリー性を重視し、シンセの透明感あふれるサウンドによりエネルギーを感じさせてくれる。



◀生物の進化をテーマにしたRPG。曲の感じも壮大だぞ

迫真のサウンドが宇宙に響く！

38万キロの虚空・ジェノサイド

●東芝EMI　CD2,530円　CT2,250円

凝縮のスペースセッション『38万キロの虚空』と、迫真のX68000サウンド『ジェノサイド』の強力SFコンビ。前者は宇宙植民地、後者は未来の地球がテーマだぞ。



▼ヘビーな戦いが曲にも反映されているぞ

▲スペースコロニーをめぐる陰謀がテーマ

ノリはFMステーションだ！

TAITO DJ STATION

●ポニーキャニオン　CD・CT2,500円

人気8ゲームのオリジナル版に、ノリノリのDJをミックス。FM富士「サイトロン・デジタルプレス」でDJをつとめた木場剛が担当している。オマケの限定CDは必笑！



◀最新ゲームの曲から、ちょっと懐かしめの曲までカバー

今回はUPLとデータイーストだ！

G・S・M　1500シリーズ

●ポニーキャニオン　CD1,500円

UPLの秀作『オメガファイター』と『アトミックロボキッド』、そしてデータイースト版は『クルードバスター』と『ミッドナイトレジスタンス』だ。これはおいしすぎるぜ！



▼隠れファンがひそかに多い、UPLサウンド

▲音声合成もバッチリ！　どちらもきてるぜ

NEW DISC
ニュー　ディスク

おおっと、9月21日発売の『ファイナルラップII』とは何者だ!?　ゲームはまだ謎のベールに包まれているが……？　8月21日発売のビデオ『ナムコ　ギャルズアイランド』も、甘い香り(笑)を放っているぞ！

発売日	タイトル	形態・価格	メーカー
8月21日	ナムコ　ギャルズアイランド	ビデオ(VHS)3,800円	ポニーキャニオン
9月21日	ファイナルラップII	CD・CT各2,500円	〃
〃	タスクフォースハリアー	CD1,500円	〃
〃	ディス　イズ　ナムコ	CD2,600円、CT2,300円	アポロン音楽工業
〃	G.S.エクスプレスVol.3　ファイネスト　アワー	CD1,500円、CT1,300円	ビクター音楽産業
10月21日	タイトー　ゲーム　ミュージアム	ビデオ	ポニーキャニオン
11月5日	ニューインテリジェンス　セレクション(仮称)	価格未定	キングレコード
11月発売	グラナダ	CD2,530円、CT2,250円	東芝EMI

★アイドルデータバンク★

IDOL DATA BANK

IDB032

田中陽子

YOKO TANAKA



今月のデータバンクは、ドラマ『トップスチュワーデス物語』でおなじみだった田中陽子ちゃんの登場だ。今年の残りは歌手としてフルに活躍していくそう。FREE AREAでは、『イースII』のミス・リリア、杉本理恵ちゃんをクローズアップ。ふたりともコンプ読者には要チェックの新人アイドルだぞ！

IDOL DATA BANK FREE AREA

杉本理恵 RIE SUGIMOTO

「ミス・リリアグランプリ」 7／21デビュー

↓
P260〜P261



IDOL DATA BANK ★アイドルデータバンク★
IDB032

田中陽子 YOKO TANAKA

梅ぼし20個平気で食べます!

PHOTO/YOICHI IWASE STYLIST/HIROKO OKUDA
HAIR+MAKE/YOSHINORI SHIMOHASHI



活発な女の子だわさ、この子って！ もろ南国徳島特有の明るさを持ちあわせてて、そこらへんにいるフツーの女子高生と同じくらいの親しみを感じさせてくれる。今回はそんな女の子、田中陽子ちゃんをクローズアップだ!!

恋する女子高生の役をやりたい！

──新曲『夕陽のクレッシェンド』はなかなかノリのいい曲だね。

「でしょ！ 私もイマ風な曲調がすごく気に入ってるの！」

──早めのテンポが好きなんだ。

「ふだん工藤静香さんを聴いてるから、ああいうノリが好きですね」

──つ～ことは、目指す歌手は……？

「工藤静香さんです！ あの人の個性的・魅力的で歌のうまいところが大好き！ とにかく光ってるもん」

──彼女は女優としても才能を発揮してるけど、陽子ちゃんはどう？

「そうですね～、6月まで『トップスチュワーデス物語』をやってたんだけど、初めてということで辛いこともありました。でも学校といっしょで、終ってみたら楽しかったなって感じ」

──いい経験になったでしょ。

「そうですね。歳の近いスチュワーデス役だった人たちと仲良くなれたし」

──今度テレビドラマやるとしたらどんな役をやってみたい？

「歳に合ってるのをやりたいですね。今年で17歳だから、そんな役を。学校の先生とか看護婦とかは二十歳(はたち)過ぎればいつでもできるでしょ。だからこそ今しかできない高校生役をやりたいですね」

──青春学園ドラマだな。

「先生に恋をするなんていうのもいいかもしれない！」

もしも…インタビュー

──もしも露天風呂にひとりで入ってて、オヤジたちがドヤドヤやって来たらど～する？

「〝あらど～したの～〟って明るくいう」

──それから？

「〝あれ～？ ここ男風呂だったの？〟ってとぼけていう」

──それでも出て行かなかったら？

「〝あなたたちはあっち！〟と怒鳴る」

──だったら最初からそ～すりゃいいじゃんよ～。

「あっ、そっか！」

──もしも男に生まれてきたら、今ごろなにしてたと思う？

「普通に学校行ってて不良してたんじゃないかな～」

──不良に憧れてんの？

「というか、徳島ってそ～いう町だからね。ヤッちゃんも多いから、根性持ってなきゃ住めないし、学校にも行けない」

──嫌ってるでしょ。

「そんなことないですよ。徳島ではヤッちゃんを味方につけとかなきゃ、自分が損しますからね」

──もしも『ねるとん』に出たとして、タイプでない男5人がやって来たらど～する？

「ごめんなさいする」

──どして？

「だってイヤだもん。自分がいいと思った人でないと絶対イヤ」

──男5人をふったときの気分ってど

田中陽子の元気の源は梅ぼしだ

——陽子ちゃんて、かなり活発な女の子って感じだけど。

「病気しない子ですからね。子供のころは男の子とばかり遊んでてワンパクしてたし。仮面ライダーごっこをやったのをよく覚えてるな〜」

——おしとやかにしなさいって怒られてたんじゃない？

「それが全然言われなかった」

——憧れの工藤静香さんは女らしい色気が売り物だぜ。

「えへへ……。あの人の雰囲気は好きなんですけどねえ〜」

——陽子ちゃんの元気印の源って、好物の梅ぼしにあるのかもね。

「そ〜なんですよ。ほんとにうめぼしが好きでね、徳島の家にいたころはもちろん、東京に来てからもよく食べてます」

——お弁当用のちっちゃいやつを？

「大きいのでないとキライ！ だって小さいとものたりないじゃないですか!!」

——ム、ムキになって怒んなよ。お詫びに梅ぼし5個をイッキ喰いしてみせるから。

「あま〜い！」

——いや、しょっぱいんですけど。

「あのね……。私なら20個ぐらい食べちゃうよ。とにかくしょっぱいのが好きで、水なしでも平気！ 1日1個じゃものたりないぐらいだし」

——そこまで行くと芸だね。では最後にメッセージをよろしく！

「秋にアルバムが出るんで、それを楽しみに待っててください。そしてライブツアーが成功するよう頑張ります！」

〜だろ〜？

「ふふ〜〜んと思っちゃう」

——悪いと思わない？

「思わない」

——う〜む、ここまで言い切られると、あっさりしてて気持ちいいぜ。もしも好物の梅ぼしを、塩分の取り過ぎになるからと注意されたらど〜する？

「ごめ〜んという」

——そして？

「また食べる（笑）」

おなじみ アイドルお悩み相談室

Q **はっきり言います。ボクは顔はすごくいいです。でも、お金がありません。なのに、お嬢様を好きになってしまいました。お嬢様には男の取り巻きがいっぱいいて、ボクもそのうちのひとりにしか思われてないようです。金さえあれば堂々とアタックできるんだけど……。あ〜！ ど〜すりゃいいんだよお〜！**

（愛知県 宮松和正 19歳）

A 相手がお金持ちのお嬢様でも、好きになったら関係ないんじゃないかな〜。とにかく一生懸命働いてみることだよね。遊んでてお金がないとかいわれたら悔しいけど、一生懸命やってお金がたまらないんなら、女の人だってわかってくれるし、両親もわかってくれると思う。認められれば、お金なんて関係ないんじゃない？ 確かに世の中はお金だけど、恋愛は男の子と女の子の自分たちの気持ちの問題だからね。お金の問題というのは結婚してから出てくることだと思うんだけど。えっ？ もしも私が、顔はいいけどお金のない人にいい寄られたらど〜するって？ 遊び友だちならいいけど結婚はしません。やっぱり生活がかかるから。

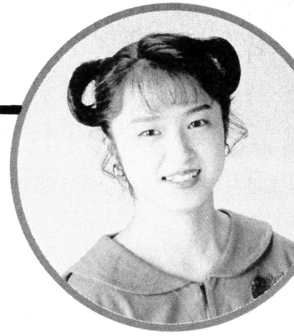
（編集T談：ちゃっかりしてるわ!）

アイドルたちがキミの悩みに答えてくれるゾ!

いやはや、今回のカウンセラー田中陽子ちゃんはビシッといってくれたね。オチまでつけて……。さて、次のクランケはキミの番だ。なんぞアイドルに答えて欲しい悩みがあったら「アイドルお悩み相談室」までお便りください。



田中陽子の
夏後半を有意義に過ごす法！



夏もいよいよ後半だ。そこで前半をムダに終わらせ後半に期待をつなぐヤカラに、陽子ちゃんが七つのアドバイスをしてくれたぜ〜！

！ 未だ手つかずの宿題のかたづけ方

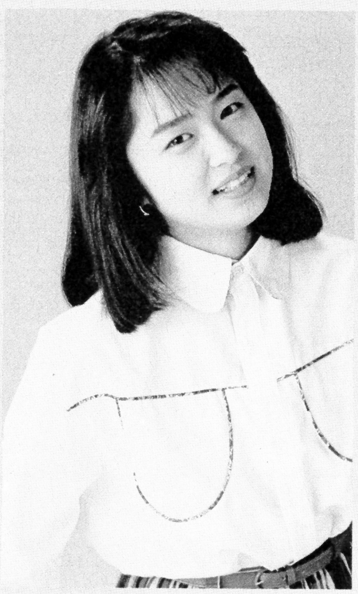
私は夏休み入って２週間以内にバーッとやって終わらせちゃうタイプ。とにかく後を遊んで過ごしたかったから。だからまだの人は〝遊びたい〟という執念を持ってスパートするんです。それしかないって！

！ 夏休み中になんとか恋人を作る法

片っ端から「好きです」といってく。そのうち一人は当たるんじゃない？　この子ならいけそ〜だと思ったら、どんどんいっちゃえばいいじゃん。もし私がそういわれたら「やった〜！　もうけ〜！」って喜ぶけどね。

！ 恋人同士が今以上の発展を望むには

とにかくふたりっきりになる状態を作る。夏だったら海とかプールなんかに一緒に泳ぎに行くってのがいいよね。そしてそこでスキンシップをはかるわけ。ピクニックでもいいし、山登りなんかも……あれ？　変かそれ？



！ 女の子と美しい想い出を作る法

ふたりっきりで海へ行くなんてベスト。でも泳ぐんじゃなくて、のんびり海を見に行く！　キラキラ光る夏の海もいいし、カラフルなウインドサーフィンが浮かぶ姿もいいし、夕陽もいい。女の子は海が好きだから。

！ 女心と花火の関係は知っておくべき

花火には大空に打ち上げるものと手に持ってやるのがあるけど、女の子は大空で破裂するほうが好み。そういうのを彼氏と見に行くのを憧れたりしてるし。手に持つ小さい花火をふたりでやると、なんかくらいでしょ……。

！ 夏の贈り物、日焼け度チェ〜ック!!

ただ黒けりゃ健康的ってもんじゃない。似合ってればいいんだけど、似合ってないとダサイ。よく日焼けの似合わない人っているじゃん。そんなのサイテーとか思う。白くても、その人が似合ってればそれでいいと思うけどね。

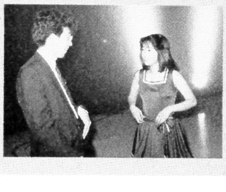
！ 夏の恋ができなかった女の心を探る

あせってる子もいるだろうけど、自分に「あせっちゃダメ」と言い聞かせてる子もいる。そして、ほかの人が別れそうなときに作ろうなんて考えてたりして。でも、寂しいときに男の子にふっと来られると女の子はねぇ〜……。

TVレギュラー出演中!
東京イエローページ
TBS系
水曜
深夜1:10〜
on air中



▶今、着ているのが、今回の新曲用の衣装、ブルーのワンピース（ミニ）



▶ホリプロ宣伝部の中田さんと雑談中

毎週１度、必ず陽子ちゃんの顔が見られるぞ

新人アイドルたちが深夜に大活躍するテレビ番組『東京イエローページ』はもう知ってるよね。もちろん、陽子ちゃんもそのなかでPage７（番組のなかのグループの名前）のメンバーとしてバリバリ頑張ってる！

その頑張ってる姿をひと目見ようと、コンプ取材スタッフは東京タワーの真下にある芝公園スタジオを訪れたのである。（各写真はそのときのスナップ）

スタジオのなかをのぞくと、いたいた陽子ちゃんが！　この日は新曲を熱唱しちゃったりして、そりゃも〜大ハリキリ。リハーサルから激しい振りをするなど、手抜きなしの元気いっぱいさを存分に見せてくれた。これが彼女のモットーなのかもね。

このほかにも陽子ちゃんをキャラ化したアニメ『アイドル天使ようこそようこ』（毎週月曜18時〜18時30分・テレビ東京系）も放映されているのだ。放送は来春まで。





◀「中は見ちゃだめ〜」ということで、扉の写真だけ。でもず〜っとロビーにおるから（笑）

撮影／江尻宏明

Yōko INFORMATION

新曲『夕陽のクレッシェンド』



▲2ndシングル『夕陽のクレッシェンド』。税込定価800円

このセカンドシングル、まさに夏ピッタリ、陽子ちゃんにピッタリってほど元気でノリのいい歌なのだ。なんたって、いきなり頭の部分からサビが始まるってっから、まさに出し惜しみなしの完全ファンサービス！ってのはちょっと大げさかもしれないけど、それほど詞もいいし、メロディもいいってこと。まあ〜聴いてみなって！

ライブ 陽子サマー・ライブツアー

8/8	仙台・CADホール
18	大阪・MIDシアター
20	名古屋・クラブクワトロ
29	新宿・スペース107

★各所とも14:00スタート

このツアーに来るには、『夕陽のクレッシェンド』の中に封入されている「GUEST PASS」なる招待券が必要なのだ。それがあれば各会場に入場できるわけで詳しいことはポニーキャニオンの宣伝部までTELLちゃってください。電話番号は03-221-3231。

TEL 陽子テレフォンサービス

陽子ちゃんの声や歌が、いつでも好きなときに聞けるなんて、こりゃ陽子ファンにはたまらんって！ アニメ『ようこそようこ』の次回の予告や陽子ちゃんの近況報告なんぞがあって内容は盛りだくさん！ ひとり寝の寂しい夜も明るくなるぜ！

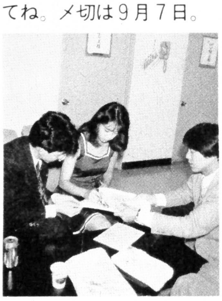
埼玉	0429-93-0000
千葉	0473-22-0000
愛知	052-320-4000
大阪	06-310-1900
岡山	0862-71-2700

FC MASCAT CLUB

急げ！ 急げ！ えっ、なにをって？ ファンクラブの入会に決まってんじゃん。住所は〒153 東京都目黒区下目黒1―2―5 ホリプロ友の会「田中陽子FC」。電話での受け付けは月曜〜金曜日の夕方の4時〜6時までで、電話番号は03―490―2205。ちなみにファンレターの宛て先も同じなのでよろぴくね。

PRESENT

陽子ちゃんからのプレゼントは、サイン入りタオルが4名、新曲『夕陽のクレッシェンド』のポスターが3名、サイン色紙を10名にプレゼント。希望者は巻末のとじこみハガキか官製ハガキに必要事項を記入して送ってね。〆切は9月7日。


◀マネージャー氏二人の協力でタオルにサインをいれてるのだ



IDOL DATA BANK

陽子ちゃんのデータをキミのパソコンにインプット！

本名	田中 陽子(たなか・ようこ)
ニックネーム	ようこ、ようこちゃん
生年月日	昭和48年12月12日
星座	いて座
血液型	A型
出身地	徳島県徳島市
サイズ	身長 162cm、体重 46kg バスト 78cm、ウエスト 59cm、ヒップ 82cm 足の大きさ 23.5cm
趣味	とくになし
特技	ずっとしゃべること
歌手デビューはいつ？	平成2年4月25日
ディスコグラフィ	★シングル★ 『陽春(はる)のメッセージ』('90. 4.25) 『夕陽のクレッシェンド』 ('90. 7.25)
TVドラマ出演歴	『なかよし』(TBS系・'90.3.3放送) 『トップスチュワーデス物語』(TBS系・'90.4〜6)
CM出演歴	グリコ『アイスの実』
どんな性格	ひたすら明るく、負けず嫌い
自分の体で好きな所	足
自分の体できらいな所	ふともも
好きなファッション	なんでも好き
好きなスポーツ	なし
好きな動物	イヌ
きらいな動物	ネコ
好きな音楽	アップテンポの曲(ユーロビートなど)
好きなアーティスト	工藤静香さん
好きな食べ物	梅ぼし(梅しば)、お寿司、焼肉
好きな色	赤、白、紺
好きな絵	とくになし
好きな場所	砂浜、公園の噴水の近くのベンチ
尊敬する人	お母さん
理想の男の子	清潔感があって、信頼できる&頼れるお兄さんみたいな人
きらいな男の子	不潔な人
よくみるTV	『やまだかつてないテレビ』『トップスチュワーデス物語』
好きな映画	こわーいやつ！
旅行したい国	フランス
占いを信じる？	少しだけ信じる
初恋はいつ？	中学1年
いちばん大切にしている物は？	シャネルのバッグ
愛読書	なし
ライバルは誰？	みぃ〜んな
弾ける楽器	なし
欲しい物	洋服
キスの経験	ないよ〜だ
チカンにあったことは？	ありますYo！ 電車の中で…
結婚は何歳でしたい？	23歳までに
コンピューターをどう思う？	わかりません

IDOL DATA BANK FREE AREA

★アイドルデータバンク★

ミス・リリア・グランプリ
杉本理恵
RIE SUGIMOTO



6月某日、コンプ編集部にきてくれた理恵ちゃん。これから"ミス・リリア"として、いろんなところでお目にかかると思うけど、まずはふだんの理恵ちゃんがどんな子なのかインタビューしてみよう。

──東京での生活は、もう慣れた？

「大阪から上京してきてからはアッという間でした。今、兄とこっちで生活してるんですけど、今まで親まかせだったこと、全部自分でやらなきゃならないんですよね。食事を作るのは好きだからいいですけど……」

──何がたいへん？

「最近、陽気がいいから洗濯もののアイロンかけとか、暑くてたいへんですね～」

──食事に洗濯、ぜんぶやっちゃうなんてえらいわ～。

「そんなことないですよ～っ」

──オーディションはお兄さんが記事を見つけてきて薦めてくれたんだよね？

「はい、兄がゲームとか好きで私もいつもやってたんですけど……」

──あ、ゲームとか好きなんだ。『イースⅡ』はやった？

「98版をお兄ちゃんが最後までやるのを脇で見てました(笑)。あの、リリアが振り向くところとか、すごい好きだった…。でも私はあの手のゲームは苦手でランスの村から出るとすぐ死んじゃう(笑)」

──じゃあ、得意なゲームは？

「好きだったのは、『大戦略』とか『蒼き狼と白き牝鹿』などのＳＬＧタイプ。あとはＡＶＧが好きで、『WILL』とか……」

──や、やるなぁ。ところで先日、プロモーションビデオの撮影をしてきたんだよね。監督さんにいろいろ理恵ちゃんについての話を聞いてきたんだけど。

「え～～っ、こまるっ」

──大ボケの連発だったって話……。

「違います！……ってそうなんだけど」

──さあ正直に白状せい。

「う～ん、あのね、監督さんに『そこで笑って』とかいわれて、ついカメラに向かって『ニコッ』とかいいながら笑ったらスタッフに大笑いされちゃったんです」

──ふつ～いわないよ。

「どうしてもいっちゃうんです。あとひまわりの花を持ってたんですけど『もう少しハナを上げて』っていわれて、このハナかな（自分の鼻を指さして）って(笑)。で、上向いたら」

──また笑われたわけだ……。

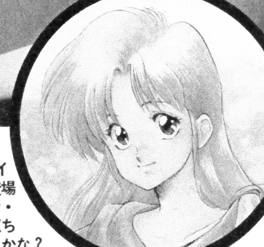
「そう。慣れてなかっただけなのに～」

──まだあるけどそれは今度の機会…。

「もう、ありませんっ！」

──最後に読者にひと言。

「これから一生懸命やってきますのでよろしくお願いします」



▶おなじみ『イースⅡ』に登場するヒロイン・リリア。理恵ちゃんと似てるかな？

★デビューミニアルバム『LILIA』

7月21日に発売になった理恵ちゃんのデビューミニアルバム『LILIA』(税込定価1800円)、もちろんこのページを見ているみんなは買ったよね！　収録されている４曲はどれもおすすめだけど、中でも理恵ちゃんイチ押しは『GOOD BYE』、編集Ｔのおすすめは１曲めの『夕暮れで書いたLove Letter』。みんなはどの曲が気に入ったかな？　編集部まで感想を送ってね。



▲"おすまし理恵ちゃん"って感じのジャケ写。封入の歌詞カードの写真もいいぞ

【収録曲】
①夕暮れで書いた Love Letter
②夏の海から来たBOY
③月に愛された少女
④GOODBYE



プロモーションビデオat河口湖
理恵ちゃんの素顔を紹介!



▶写真を撮ってると、すぐ照れちゃう理恵ちゃん。でも笑顔は◎

Part 1 撮影現場編

6月18日、プロモビデオ撮影班は富士山のふもと、河口湖へ。監督さんは、打ち合せで理恵ちゃんにあった時の印象から「自然のなか」がいい、と考えてたのだ。ビデオ撮影はスタッフもたくさんいるので、理恵ちゃんなんか緊張しまくるしまくる。「『ハイ、カメラ見て〜』っていわれてカメラ見るんだけど、その向こうでファンの人が見てると思うと照れちゃってだめですねぇ」。このビデオ、残念ながら一般売りはされない貴重品だけど、テレビなどで流れるチャンスはありそうだ。





◀この日は、梅雨の合い間のドピーカン。日焼けしないようにスタッフもひと苦労



▶撮影現場の雰囲気がわかる1枚。中央の小さな隆起の上にいる理恵ちゃん、わかるかな？

◀これが左ページで話題のひまわりの鼻、じゃない、花のシーンだ



▲こうやってみると大人っぽいじゃん。周りには霧が立ち込めていて雰囲気もいいね

▼「ふだんはあんまり外ですごす機会がない」という理恵ちゃんも、この日はの〜んびり



Part 2 編集作業編

今回の企画・監督をされた岩井俊二氏に映像の編集の手順を聞いてみたぞ。

「撮影はβ-CAMというプロ仕様のビデオカメラで収録します。収録してきた映像は1inchのビデオテープ（写真右下）1本にまとめます。これがマスターテープとなり、ここから必要な映像を、もう1台用意された1inchのデッキに順番に編集していきます。マスターテープには頭からの時間やフレーム数が記録されているので、このカウンターを基準で"11分58秒の15フレームから12分3秒の1フレームまで"という感じで指定して編集していくわけです。あとはこの作業を曲のタイミングに合わせて、繰り返していき1本のテープを作るんです」

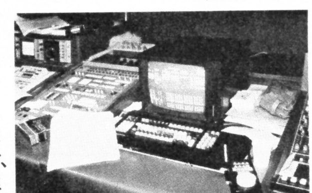


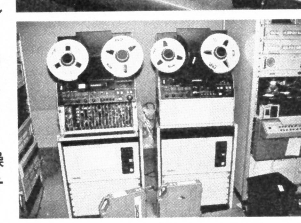
◀岩井氏は、プロモビデオ監督としての実績がある人なのだ

▼中央の大きな2つのモニターがマスターの映像と編集の映像



▼(上)編集作業に使われる端末。この機械で編集映像の始点終点を指定(下)マスター映像と編集された映像を記録・再生する1inchデッキ





撮影／江尻宏明　協力／キングレコード・桐杏VCT

★デビュー発表会報告! ミニアルバムの曲を披露

7月21日〜30日に行われた理恵ちゃんのデビュー発表会「START to STAR」にはみんな行ったよね。大勢のファンの人の前で歌うせいか、理恵ちゃんは終始あがり気味。イベントを終えての理恵ちゃんのコメントは、「とにかく多くのファンの人がきてくれて嬉しかったです。これからもずっと応援してほしいですね」ということだ。



▶初日（21日）のサンシャイン噴水広場の模様



▲ちょっぴり緊張ぎみの理恵ちゃん

★理恵ちゃんからサイン入りリリアグッズプレゼント!

理恵ちゃんから読者のみんなへのプレゼントは、"ミス・リリア"にちなんで、イースのグッズに理恵ちゃんのサインを入れてのプレゼント。グッズはテレカ、FDケース、バッチ、ポストカードセットが各1名、ノートが2名、サイン色紙とプロモーションCD（2曲入り）を5名に抽選でプレゼントするぞ。どれがあたるかは運しだい。希望者は官製ハガキに住所・氏名などの必要事項と、「理恵ちゃんの印象」「理恵ちゃんへの質問」「理恵ちゃんへのメッセージ」などを書いて編集部「杉本理恵プレゼント」係まで送ってちょうだい。〆切は9月7日だから、早めに送るように。



▲こうやってみるとたくさんあるなぁ

理恵ちゃんのファンクラブ入会問い合せは☎03-5474-2066まで

上のプロモVを3名にプレゼント、「理恵ちゃんプロモV」係まで

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

夕陽のクレッシェンド

作詞/森雪之丞　作曲/いしいめぐみ　編曲/鷺巣詩郎
歌/田中陽子

```
ユウヒ　ノ　クレッシェンド　　　タナカ　ヨウコ
@11T164L8Q805
R4A4A4A4A4.AA8.G+8.G+2.R4G+4F+F+EEC+4
A4G+G+F+F+EEF+1R8R4B4B4A4G+4.F+2.R8
<F+FF+G+AB>C+4.D2.R8EF+G+4F+EC+1R4C+4
C+4C+4C+4<B>D2.R8C+4<G+4G+4B4A>C+2.R8
<F+FF+G+AB>C+4.D2.R8EF+G+4F+EC+1R4C+4
C+4C+4C+4<B>D2.R8<G+4>G+4F+4F2F4F+G+4R8
C+4F+4G+4A4.AA8.G+8.G+2.R4G+4F+F+EEC+4
A4G+G+F+F+EEF+1R8R8C+C+C+C+<BABB>C+1
R8A4A4A4A4.AA8.G+8.G+2.R4G+4F+F+EEC+4
A4G+G+F+F+EEF+1R8R4B4B4A4G+4.F+2.R8
$
```

!

アイドルデータバンクの情報や上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局にある郵便振替用紙の通信欄に、あなたの欲しい機種名（88mkII/88SR/88VA/98(5'2DD) の4種類のいずれか）を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代含む）を送金して下さい。なお、メロディデータは88SR、88VAの2種類のみ対応しています。また88VA以外の3種類は、本体に付属してきたシステムディスクが必要です。DISK送付作業は約1ヶ月ほどかかることもありますので、ご了承願います。

みつめていました。
あなただけの　不思議な輝き
…遠くから

光照り返す　夏の河へ
今日も飛ばす　紙飛行機
破いたノートに　埋めたのは
スクールから　はみだす夢ね

夕陽追いかけて

*駆け出さない　青春もあるわ
…あなたらしくいて
みつめてゆきます。
静かな目に　隠された微熱
…いつまでも



せつない想いは寄せてくるの
波に揺れる　花のように
あなたの淋しさ　感じながら
近づけない　言葉が迷う

ひとりぼっちで
空を染める　夕陽のまぶしさ

…誰かと似てるわ
みつめてゆきます。
あなただけの　不思議な輝き
…遠くから

夕陽追いかけて
*Repeat

アイドルデータバンク
HOT LINE

データバンクではお便り募集中！　表紙あてクイズのほか、アイドルに関する質問などを取り上げていくよ

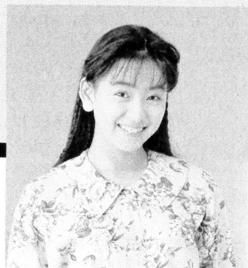
★今月の表紙あてクイズ当選者は

今月の表紙あてクイズの正解率はまずまずでしたね。正解はもうおわかりのとおり、田中陽子ちゃん。それでは当選者の発表！愛媛県の藤井一好くん、愛知県の朝倉博和くん、神奈川県の福原幸子さんの3名です、オメデト〜。テレカを送ります。次に残念賞、今回は杉本理恵ちゃんを予想した広島県の山科くんにします。すでに、この本が出るころには山科くんの家には、賞品として理恵ちゃんのプロモCD（2曲入り非売品）が郵送済み。先月も書いたけど、カスったほうがおいしかったりするんですね〜。

★さて11月号の表紙は誰だ？

夏真っ盛りの今から冬の話もなんですが、今月は11月号（10／8発売）の表紙を当ててね。今月もヒントをあげよう。11月号の表紙の子は、すでに何回もコンプに載っている子だ。さて予想するアイドルを1名ハガキに書いて編集部「11月号表紙あてクイズ」係まで送ってね。正解者の中から抽選で3名にコンプテレカをプレゼントするぞ。また予想した子が違うページに載るなど、カスった人にも抽選でなにかあげよう。なにが当たるかは気分次第だ。

▼10月号表紙はCBSソニーから9/1にデビューする桜井幸子ちゃんだ！



★HOT LINE質問コーナー

今月も読者からのハガキに答えていく『HOTLINE質問コーナー』。今月のハガキは神奈川県の長野拓也くんからの「'90年夏のフジテレビの夏のキャンペーンCMに出ている女の子のこと、教えてください」という質問だ。

え〜、データバンクスタッフの調べによると、彼女の名前は小島聖（ひじり）ちゃん。劇団ひまわり所属の14歳、現在好評公開中の映画『タスマニア物語』（東宝系）にも出演しているぞ。映画では、〝まり子・トンプソン〟というハーフの少女役を演じている。今までには、ハウスの『レンジグルメ』のCMにも出ていたんだって。それではプロフィールを。東京都出身、昭和51年3月1日生まれのA型。サイズは身長162cm、体重45kg、B79－W59－H77、足のサイズは24.5cm。特技は書道とバレエ、趣味はお菓子作りということだ。明るいけど初対面の人には人見しりするという聖ちゃん、将来は女優さんかファッション関係の仕事をしたいそうだ。



▲現在中3の聖ちゃん。今後はしばらく受験勉強に専念、とのこと


ビッグ・ジェネレーターの謎を求めて
イージィが、アタワルパが……
スニーカー文庫
パンゲア2
松枝蔵人
イラスト
吉富昭仁
コンプティーク人気連載中の
ノンストップアドベンチャー・シリーズ第2巻
8月1日発売

HARD PACK PAGE



毎日暑い日が続くけど、元気してるかな？　さて、ハードの世界はひと足おさきに秋の新作シーズンに向けて動きだしてるぞ。マックのコーナーではキミの部屋をプラネタリウムにする、『VOYAGER』というソフトを紹介するから、星空の中で涼んでくれい。

new Product 1

2ドライブ装備で5時間使用可 そんでたったの2.99kg！

東芝　『DynaBook 002モデル』　228,000円

ノートパソコン分野において、つねに他メーカーを一歩リードしている東芝。その東芝が『DynaBook』シリーズで、またまたやってくれました！

なんと、ディスクドライブを２基搭載、そのうえ３kgを切って2.99kgの超軽量。携帯パソコンのネックだったバッテリーの問題も改善し、２パックを装塡できるようにしたため、５時間まで使用可能になったのはウレシイ！　この『002モデル』は10MHzの80C86をCPUに採用。画面は640×400ドットの新型FLサイドライト液晶だ。サイドライトはバックライトにくらべ約３倍も明るいので、屋外、室内を問わず見やすくなった。

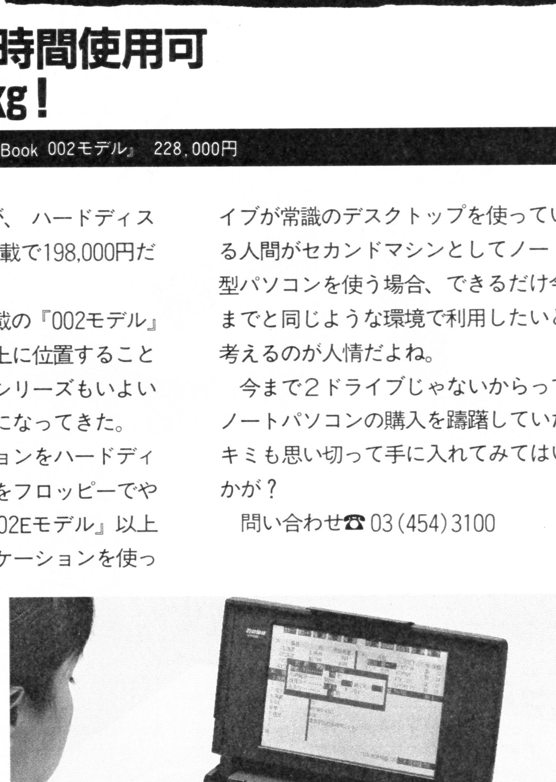
いままでの『DynaBook』シリーズ構成は、40MBハードディスク内蔵、FDD１基搭載の『041モデル』が698,000円。20MBハードディスク内蔵、FDD１基搭載の『021モデル』が498,000円。同じく20MBハードディスク内蔵で、FDD外付けの『02Eモデル』が328,000円。そしてもっとも一般的な『DynaBook』である『001モデル』が、ハードディスクは無し、FDD１基搭載で198,000円だった。

今度のFDD２基搭載の『002モデル』は、『001モデル』の上に位置することになる。『DynaBook』シリーズもいよいよオールマイティーになってきた。

利用アプリケーションをハードディスクに入れ、データをフロッピーでやりとりしたいなら『02Eモデル』以上を、いろんなアプリケーションを使ったり、フロッピー間のデータのやりとりをする機会が多いというなら、今度の『002タイプ』がおススメだ。１ドライブだと何度もフロッピーを抜き差ししなければならないが、２ドライブだとフロッピー間のコピーも超簡単！　２ドライブが常識のデスクトップを使っている人間がセカンドマシンとしてノート型パソコンを使う場合、できるだけ今までと同じような環境で利用したいと考えるのが人情だよね。

今まで２ドライブじゃないからって、ノートパソコンの購入を躊躇していたキミも思い切って手に入れてみてはいかが？

問い合わせ☎03(454)3100



▲２ドライブで超軽量の『DynaBook002モデル』

new Product 2
録画と再生、専用ヘッドで鮮明画像

ソニー ハイバンドベータハイファイ SL-2100 180,000円

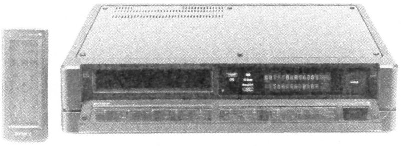
βファン諸君、ソニーから待望の新製品のハイバンドベータハイファイ『SL-2100』が発売されたゾ！

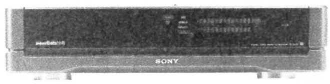
βは今回も高画質、高音質。その秘密はヘッドにある。映像の録画と再生ではヘッドに要求される能力はちがってくるのはあたりまえ。ところがコストや構造の問題から、いままで家庭用ビデオの録画、再生は、ひとつのヘッドでちょっと無理して兼用していた。そこでこの『SL-2100』は業務用ビデオのように、録画と再生で別のヘッドをそれぞれ独立させて２個ずつ搭載した、「OPT-4ヘッド」方式を採用したため、録画、再生とも鮮明な画像や音を得られるようになった。

ほかのビデオデッキで録画したものでも再生時に専用ヘッドを使うため、きれいに再生されるよ。

リモコンもタッチパネル式になって操作性も上がったし、誤操作時のガイドメッセージ機能なども用意され、利用環境も充実。自分で映像を編集したり、構成したりするならやっぱりβ。ソニーさーん、これからもβの新製品、発表しつづけてよ！

問い合わせ☎03(448)2200


▲録画、再生それぞれ専用のダブルヘッド搭載。ハイバンドベータハイファイ『SL-2100』


▲フロントフェイスを閉じればこのとおりハイテクなイメージの精悍なマスクだ。

new Product 3
自分の手で敵キャラを殴り倒すカイカン！

パックス 『パワーグローブ』 19,800円(税込)

ファミコンをやってる人をそばで見ているのもなかなかオモシロイ。コントローラーを押しながら「エイッ」と声を出す。右側の敵をやっつけるときには身体を自然に右にひねる。ボタンを押すときなんて身体全体の力を込めて、膝まで上下に動かしていたりする。みんなキャラになりきっているわけだ。それならいっそのこと自分の身体を使って、敵をやっつけよう。

パックス・コーポレーションから発売された『パワーグローブ』は手にはめて動かすだけでモニター画面のキャラクターを動かすことができるんだ。とくにボクシングのゲームなんかじゃ、本気で腕を動かしプレイするから興奮するゾ。

この『パワーグローブ』は、米国のAGE社がNASAと研究開発中の「平面座標受発信システム」とゆーものを応用して開発したもの。グローブをはめた手が、空中をどう移動したか、というデータがファミコンに送られ、モニター上のキャラクターもそれに合わせて画面上を前後左右に移動するという仕組みだ。いまあるファミコン用ソフトにはすべて対応するんだって。

問い合わせ☎03(402)5711



▲はめた手を動かせば画面のキャラもそのとおりに移動する『パワーグローブ』

new Product 4
RCM音源搭載 ヤマハの新型音源登場

YAMAHA 『TG77』 200,000円

ここんところ世間ではバンドブームだそうで、コンピュータを使って音楽をやってみようってひとも多いんじゃないのかな。最近は高性能の機材がどんどん安くなっていて、プロなみの機材も、ちょっとムリすれば買えないことはないからねぇ。この『TG77』もそんな１台。200,000円ってのはちょっと高いけど、値段以上のクオリティは保証しよう。

この『TG77』は、大人気のシンセサイザー『SY77』の音源部分を独立させたもので、ユーザーからその登場が待たれていた音源ユニット。搭載している「RCM」音源は、サンプリング方式の〈AWM2〉とFM音源の発展型〈AFM〉の２方式を組み合せ、デジタルフィルターで味付けするというぜいたくなもの。なんて書くと難しそうだけど、要は生楽器のリアルな音から、シンセならではのユニークな音まで自由に発音できるわけ。最大16パートを同時に鳴らすことができるので、コンピュータミュージックにもピッタリ。これ１台で16台のシンセなみに使えるのだ。

任意のパートの音だけを出力できる独立アウト端子も８系統装備して、オリジナルのデモテープづくりにも最適！

問い合わせ☎0534(60)2431



▲YAMAHAの新音源「RCMシステム」搭載のMIDI音源『TG77』

5 お好きなように システムアップして！

日本ビクター　S-VHS-Cムービーコンポ『GET'S』　193,000円〜

小型のビデオデッキを中心に、ビデオカメラ、液晶モニター、テレビチューナー、電源ユニットなどのなかから必要なもの、好きなものを選んでシステムアップする、ビジュアル派のためのムービーコンポが日本ビクターから登場した。



▲軽量小型のユニットから好きなものを選んでシステムアップできるムービーコンポ『GET'S』

システムの核となるビデオデッキはS-VHS-Cのハイファイ仕様。集積回路の多用と、構造の工夫で、重さ530ｇの軽量設計だ。スタート、ストップを駿足にし、撮り直したいシーンをスピーディに探し出すためのリテイク機能や、ダビング時に２台のデッキをつなぐマスターエディットコントロール機能などを搭載している。

カメラのほうはもっと小型で本体重量160ｇ。でも画質精度のほうは1/2インチで36万画素と高精度だし、オートホワイトバランスや逆光補正機能も持つ。レンズは広角の固定焦点レンズで、ズーミングはできないけれど非常に明るいもの。レンズ前80cmから無限大まで撮影可能だ。

重さ240ｇの超軽量モニターは、液晶バックライト付きで89505画素を持っている。なんとこの軽さで小型スピーカーまで内蔵している。

そのほか60から90分の撮影が可能な9.6Vバッテリパック、100Vから240Vまで対応し海外でもOKのACアダプター、チューナー、カメラホルダーなどがユニット＆アクセサリーのラインナップだ。

ま、オーディオの世界ではコンポが当たり前なんだから、ビジュアルの世界でコンポを楽しんでもちっとも不思議じゃないよね。価格は組み合せによって193,000円から288,000円。

問い合わせ☎03(5684)9311

6 コンパクトな身体に 3倍のズームレンズ

キヤノン『オートボーイジェット』

64,500円

一眼レフから始まったオートフォーカス＆ズーム機能の充実の波は、すでにコンパクトカメラにも押し寄せている。ズーム機能はあたりまえの今、自慢するなら先進のデザインと３倍ズーム機能のオートボーイジェットじゃなくっちゃ。

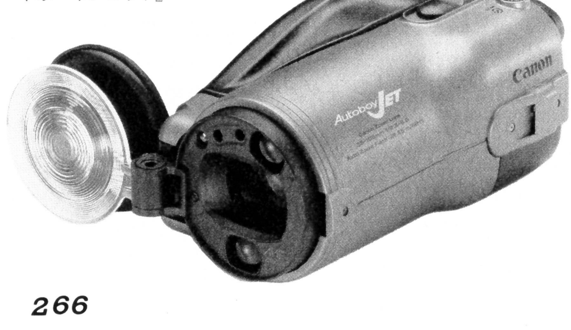
焦点距離35mm〜105mmまでをカバーする大口径ズームレンズを搭載し、そのズーミングに対応して自動的にストロボの照射範囲を可変できる大光量ズームストロボも装備している。

そのほか離れた所からシャッターが切れる小型ワイヤレスリモコンや、「HAPPY BIRTHDAY」など５種類のメッセージ写し込み機能など盛りだくさん。ローアングルからの撮影時には、ファインダー位置を変えたりもできる。

フイルムを入れるときも、ポンとスリットに入れるだけで装塡できるから、お母さんに貸してあげても安心！

問い合わせ☎03(455)9353

▼３倍ズームレンズ搭載の『オートボーイジェット』



7 『写楽』とパソコンが がっちり握手!!

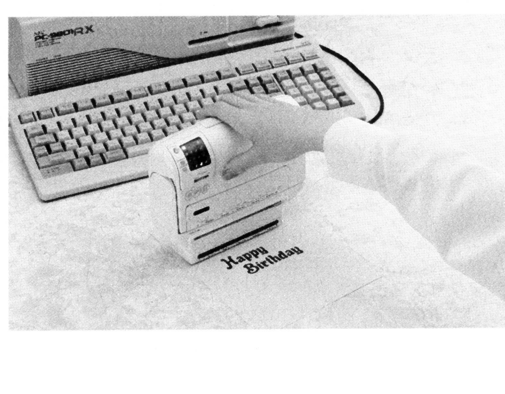
富士XEROX『写楽PA1』29,800円

オプションでFAXも使える多機能ハンディコピーとして人気の『写楽』が、パソコンアダプター『写楽PA1』の登場で、とうとうパソコンとつながった。

接続できるのは『写楽Ⅲ』と『PC-9801』シリーズ。パソコンの拡張スロットに『写楽PA1』のボードを挿入し『写楽Ⅲ』と接続、『PC-9801』側で専用ソフトを立ち上げる。これで準備OK。読み込んだ画像をパソコン上で修正を加えたり、反転させたり、文字やロゴを挿入するのも簡単だし、画像データはフロッピーに保存しておいていつでも取り出せるわけ。印刷はもちろん『写楽』でどーぞ。

『写楽』は安くて簡単に使えるんだけど、読み取りスピードのちょっとした変化でかすれやギザギザが出ることもあった。これもみんなパソコン上で全部修正できる。もちろんできあがったデータを『FAX写楽』を通して転送するのも可能だよ。

問い合わせ☎03(585)3211



◀アダプターの登場でパソコンに画像を取り込めるようになった『写楽Ⅲ』

ZOOM UP「ファジー」ってなんだ？

近頃「ファジー」が大流行り。洗濯機やら掃除機やらに使われているから、街の電機屋さんなんかで耳にするはず。7月号で紹介した三洋電機の8ミリビデオカメラ『ジーマ』も、この「ファジー理論」を採用していたよね。

ところで話題の「ファジー理論」だけれども、いったいどーゆう理屈のことか知っている？　なんとなく「あいまい」とか「いい加減」っていうことくらいは知っているけど……って人が大半かな。「ファジー理論」の歴史は思ったより古く、1965年にカリフォルニア大学バークレイ校のロトフィ・A・ザデー教授が提唱した理論なんだ。「ファジー理論」は文字どおり、人間的判断であるあいまいさを容認して判断することができる理論だ。

たとえば、ここにある碁石を白と黒に分けなさいといわれれば、コンピュータもちゃんと判断できる。すべてのものを0か1かに分けていく基本的な判断だ。ところが、ここにいる100人の人を「若い人」と「若くない人」に分けなさいと言われたらさあ、どうする？　20歳は若いか若くないか、では35歳は？　40歳は？　こんなふうに境界のあいまいなテーマで分類するのは従来のコンピュータには不可能だった。ところが「ファジー理論」を使えばこれが可能になる。14歳なら、客観的にみて98%くらいの人が若いと判断するだろう、25歳なら75%くらいが若いと言える。40歳なら10%程度、と人間の判断を細かく分けてデータ化し、その曲線に応じてふたつに分類することができるのが「ファジー理論」だ。

イヤなものはイヤとはっきり言うのが米国人。あいまいなのが日本人。だから、ザデー教授が「ファジー理論」を発表したときも米国では何の賛辞も受けなかった。ところが日本人は共感を覚えて熱心に研究を続け、それがいま花開きつつあるというわけだ。そんなわけで「ファジー」分野の研究は、日本がいちばん進んでいるんだそうだ。



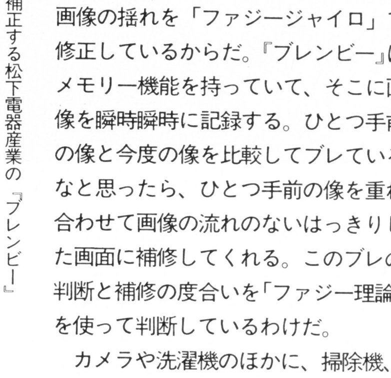
◀ファジー理論で、手ブレを補正する松下電器産業の『ブレンビー』

では、洗濯機を例に「ファジー」の応用の具体例を紹介しよう。たとえば洗濯物の量と汚れの度合いで洗濯機の動きを設定することにする。人間ならば今日はこんなにたくさん洗濯物があるから力を入れて洗わなければとか、汚れがひどいから何度も洗わなくっちゃと自分で判断する。これを「ファジー」でやるわけだ。光センサーで計った汚れの度合いによって水流の強さや、洗濯時間を判断する。また洗濯物の量によっても水流、時間を決める。それぞれの結果を踏まえて内部のサンプルデータと照らし合わせ、さらにそれらの複数のデータのうち、どれをどのくらいの兼ね合いで判断材料とするか(ここにも「ファジー」が使われる) を判断して、最終的な水の量と時間が決められ、洗濯が開始されるというわけだ。

ビデオカメラの「ファジー」はどうだろう。『ジーマ』の場合はオートフォーカス機能と、絞りに応用している。絞りを決めるためには画面を6分割し、それぞれの輝度を複数の基準によって判断、導き出された複数の結果を「ファジー」によって総合的に判断、最終的な絞りを決定している。

松下電器産業の『ブレンビー』も「ファジー」利用のビデオカメラだ。『ブレンビー』のウリは「片手で持って撮影してもブレない」こと。手ブレによる画像の揺れを「ファジージャイロ」で修正しているからだ。『ブレンビー』はメモリー機能を持っていて、そこに画像を瞬時瞬時に記録する。ひとつ手前の像と今度の像を比較してブレているなと思ったら、ひとつ手前の像を重ね合わせて画像の流れのないはっきりした画面に補修してくれる。このブレの判断と補修の度合いを「ファジー理論」を使って判断しているわけだ。

カメラや洗濯機のほかに、掃除機、電子レンジなど、「ファジー」の応用はどんどん増えている。これからさらに判断基準のデータを充実させていけば、まさに人間の、それもその道の専門家の判断力を持った家電製品が登場してくるはずだ。乞う、ご期待！

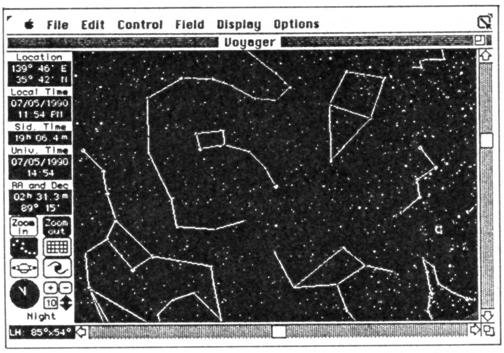

▲プロの技術と判断力が必要なフォーカスと絞りにファジー理論を応用した三洋の『ジーマ』

Welcome to Macintosh



今月は、ちょっとゲームからはなれて、実用ソフトを取り上げてみよう。と言っても堅苦しいものじゃない。部屋でプラネタリウムが楽しめるソフトだ!!

窓辺にマックを持ち出して、天体観測をしてみないか!!



▲星図モードで表示した北極星を中心とした北の星空。

とっても簡単な、こんな視力の検査方法を知ってるかな？　晴れた夜に北斗七星の柄の部分の端から３つ目の星のとなりに、もうひとつ別の星が見えるかどうかで判断する。これが見えれば視力は1.0以上あることになるはず。小学校か中学校で習わなかった？

今回紹介するソフトは『VOYAGER』(Carina Software製作)といって、天体観測のシミュレータだ。デスクトップ・プラネタリウム、とサブタイトルがついているくらいで、マック上で夜空に浮かぶ星々をながめることができる。ただ、ちょっと難しい話が出てくるからどうかごかんべん。

『VOYAGER』は約14,000個の星々と約3,000個の外宇宙の星雲、星団、小宇宙のデータを持っていて、観測地点や時刻、方位、角度を自由に設定して画面に表示することができる。だから、その場の星の様子を見ることもできるし、ほんの数分先、あるいは数カ月先の星空だってバッチリ。

立ち上げると、画面には星図が表示される。左側には観測地点の経緯と時刻、グリニッジ標準時、描かれている星図の中心の経緯、メイン画面の範囲が表示される。そのほかのアイコンは拡大縮小や星座、惑星、星雲や小宇宙の表示などを指定する。

観測地点は地球上のどこでも自由に指定できる。表示した地球儀で観測地点を指定するか、主だった都市のリストから選んで指定する。また、地球以外の天体や、宇宙の適当な地点からでも観測することができる。

表示の方法には、天球、星図、局所図の３つある。

天球モードというのは、宇宙は地球を中心とした球体である、と仮定して表示する。これは天動説の考え方がもとになっていて、宇宙を表現する場合には非常に便利な方法のひとつだ。赤経や赤緯は、天球をもとに地球で使用されている経度と緯度を当てはめたものだ。『VOYAGER』では天球全体をながめることができる。

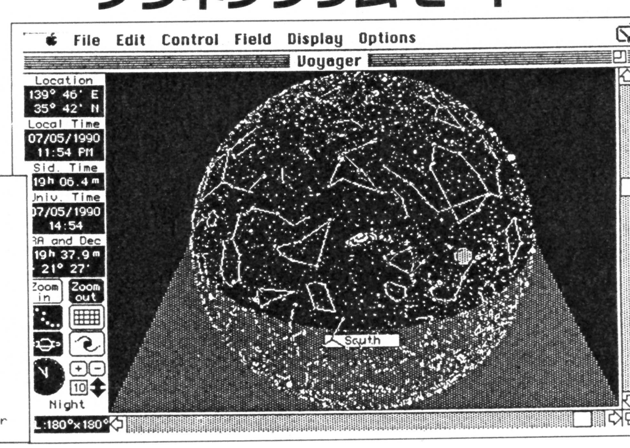
星図とは星の地図のようなもので、天球を開いて地図にした状態で表示す

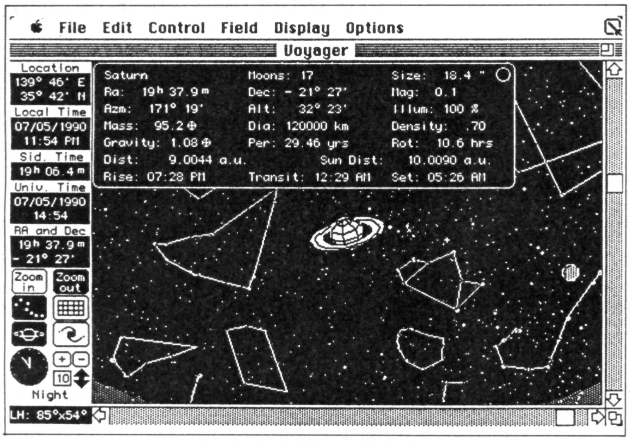
プラネタリウムモード

▶球の中心に土星を拡大表示しているのが見えるかな？　その右側の円が太陽だ

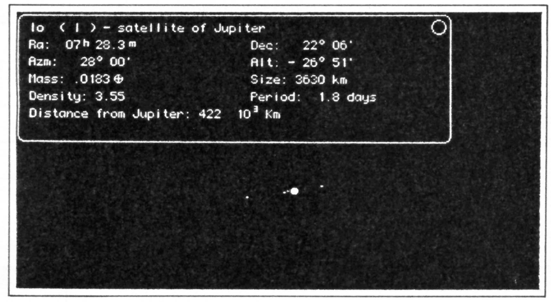
▼星はこうゆうシンボルで表示される

Star Magnitudes	Planets
Brighter than 0.00	Sun
0.00 - 0.80	Moon
0.80 - 1.60	Mercury
1.60 - 2.40	Venus
2.40 - 3.00	Earth
3.00 - 3.60	Mars
3.60 - 4.20	Jupiter
4.20 - 5.00	Saturn
Fainter than 5.00	Uranus
	Neptune
	Pluto
Binary Star	Minor Planet or Comet
Variable Star	



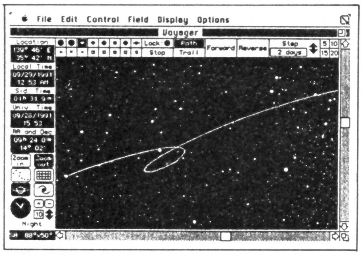


▲土星のデータ。この日午後7時28分に昇り、翌5時26分に沈むのがわかる（局所図モード）



▲これは木星とその４つの衛星だ

▼地球からの“見た目”では、水星はこう動く



水星の軌道

る。このモードでは全体図を表示することはできない。

局所図というのは星図に似ているが、時刻や観測地点のすべてを考慮に入れて、その時間の観測地点の空に見える星とそうでない星を区別して表示する。地平線より下にある星は網がかかって表示される。

天球を真横から表示させると天の川が見える。表示する星の等級（天体の明るさの単位で、数字が少ないほど明るい）も指定できるから、限界を6.5等級あたりに設定してやると、綺麗な天の川が見ることができる。また、局所図モードで自分の住んでいる土地を観測地点にして時刻を設定し、方向と角度を指定して表示させてみる。晴れた夜なら、画面に表示された星図と空の様子を照らし合わせることができる。星図盤を使うよりずっと賢い。

画面上の星をクリックすると、その星のデータを表示できる。距離や等級、天球上の経緯（経度と緯度）と、恒星なら表面温度が、惑星なら衛星の数や重力、自転や公転周期等が表示される。また、その星が昇る時刻と天頂を通過する時刻、沈む時刻も表示される。

このほかに、表示方法のバリエーションにプラネタリウムモードもある。これはその名の通り、お馴染みのプラネタリウムと同じイメージで画面に表示することができる。ちがうのは、本物のプラネタリウムが球の内側から見るのに対して、『VOYAGER』は外側から見るようになっていることくらい。

星図上の惑星と太陽は表示倍率を変えて、とくにほかの星と区別して拡大表示させることもできる。天球上でも1,000倍くらいにするとはっきり区別することができる。土星の輪や海王星、冥王星の輪、木星の４つの月まで表示可能になっていて、ためしに表示させてみるとその様子がはっきりわかる。

さて、こんなに便利な『VOYAGER』だけど、星図を見るだけがその機能じゃない。天球全体や、惑星、太陽の運動を、一定時間ごとに画面上でシミュレートできるんだ。

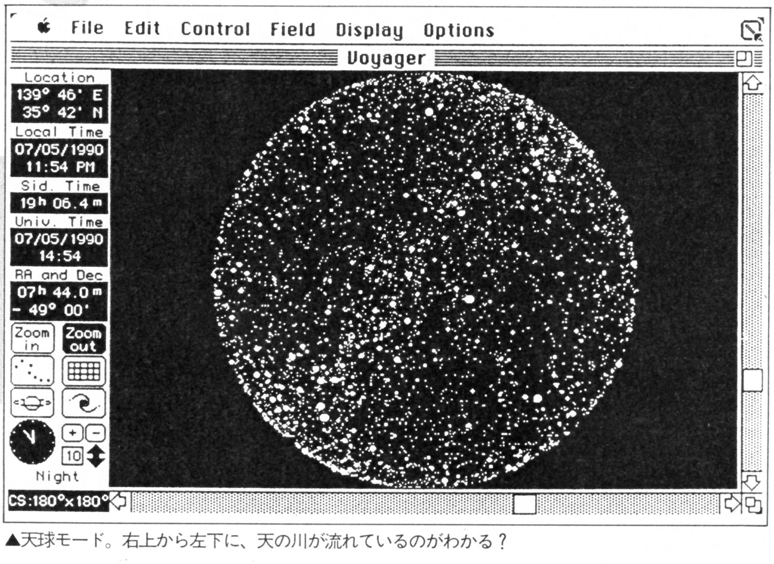
天球全体を動かせば時間の経過にともなって空が回っていくように見え、星座の動きがわかる。プラネタリウムモードの場合、星や星座の昇るところから沈むまでをじっくり観察することもできる。

また、惑星や太陽の運動をトレースして、星図上にその軌跡を表示することもできる。惑星の運動が、地球からの見かけ上、まっすぐでないことがよくわかる。同心円上を異なる速度で回っているために起こる現象なんだけど、公転軌道が地球と比較的近い火星や木星なんかはよく進んだり戻ったりして見える。

このほかにも、惑星や太陽の食（かさなり）の日時を調べたり、満ち欠けや等級の変化を調べるのもＯＫ。

天体望遠鏡で天体観測をする人なら、『VOYAGER』はすごく便利なはず。逆に、『VOYAGER』を見て天体望遠鏡が欲しくなってしまったくらい。夕涼みしながら星を見る、なんてちとロマンチック過ぎるかな？

天球モード



▲天球モード。右上から左下に、天の川が流れているのがわかる？

●1日15分の奇跡!!●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

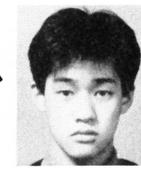
- ●英単語200個を1日で丸暗記!
- ●歴史年表なら、10分で30項目!
- ●理数の公式や漢字などは通学途中!
- ●定期試験なら一夜づけでOK!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース
●高校受験コース

●現在、会員数100,000人! 萩原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が指導部に届いています!!

武南 宏治くんの場合は――
東大理Ⅰ類・慶大工学部
(筑波大附属高校)



ぼくの東大合格作戦!

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。



たの体験が… ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



山田 和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこその偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。



山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



植木 義満
東京農大附属一高
(青葉台中卒)

勉強が楽しくなった!

スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。



牧野 早江子
名古屋北高校
(名塚中卒)

やっぱり頼りになる暗記法!

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ!

自分を読む
角川文庫



見る、聞く、会えるの6日間。

角川文庫スニーカーズ・スペシャル

THE SNEAKER'S SPECIAL'90

今、人気沸騰の角川スニーカー文庫が楽しいイベントになって登場です。その名も角川スニーカーズ・スペシャル。作家やイラストレーターのサイン会、イラストの原画展、ビデオ上映などうれしい企画が盛りだくさん。文庫のおもしろさを激しくボリュームアップしたイベントは、8月24日に発進です。

日時／8月24日（金）→29日（水）10：00～19：00
※最終日は10：00～17：30

会場／有楽町阪急　8階コミュニティギャラリー
（東京都千代田区有楽町2-5-1）

主催／角川書店　入場無料

サイン会・ビデオ上映スケジュール

※内容が一部変更になることもあります。あらかじめご了承ください。

		8/24(fri)	8/25(sat)	8/26(sun)	8/27(mon)	8/28(tue)	8/29(wed)
ビデオ上映	10:30～	宇宙皇子天上編 ①					
サイン会（先着200名様）	13：00～	水野　良 草尾　毅	水野　良 神谷　明	松枝　蔵人 鶴　ひろみ 山本　百合子	古谷　徹	深沢　美潮 迎　夏生	斉藤　英一朗 美樹本　晴彦
ビデオ上映	15:00～	ロードス島戦記①		天外魔境・上	ロードス島戦記①		※最終日のビデオ上映はございません。
サイン会（先着200名様）	16:00～	藤本　ひとみ 火浦　功 田中　まゆみ	新井　素子	広井　王子	秋津　透 真鍋　譲治 富沢　美智恵	ひかわ　玲子 出渕　裕	武上　純希 いのまた むつみ ※最終日は15時からです。

角川文庫スニーカーフェア・カセットブックフェア　同時開催中！

中古マイコン激安店　日本一の在庫2,000台　通信販売OK！

日本マイコン流通センター

東京受付 03(463)4455／大阪受付 06(364)1258
仙台受付 022(261)0929／福岡受付 092(751)3901

盗難でも安心!!
総合保険システム導入
盗難、火災、落下、不注意の事故でも安心です。詳しくはお電話にて！

中古マイコン大バーゲン！

組み合わせ自由　全品保証付!!　リフレッシュ済
下取販売可能　クレジットOK！　通信販売OK！

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
N E C PC-9801n(98ノート)	248,000	176,000
N E C PC-9801RX2	398,000	196,000
NEC PC-9801VX2/VX21	433,000	185,000より
N E C PC-9801VM2/VM21/VM11	415,000	148,000より
N E C PC-98DO	298,000	179,000
N E C PC-9801CV21	355,000	218,000
N E C PC-9801UV2/UV21/UV11	318,000	145,000より
N E C PC-88VA2	298,000	128,000
N E C PC-88VA	298,000	89,800
N E C PC-8801MA2(新品限定品)	168,000	94,800
N E C PC-8801MA/MA2	198,000	74,800より
N E C PC-8801FE2	119,000	79,800
N E C PC-8801FE(新品限定品)	129,000	69,800
N E C PC-8801FE	129,000	64,800
N E C PC-8801FA	168,000	69,800
N E C PC-8801FH30/MH	168,000	59,800より
N E C PC-8801MKIITR	278,000	69,800
N E C PC-8801MKIIFR/SR/MR	178,000	58,000より
N E C PC-8801MKII30	275,000	29,800より
N E C PC-6601/6601SR	143,000	24,800より
N E C PC-6001MKII/6001MKIISR	84,800	9,800より
N E C PC-Engine	29,800	12,800
エプソン PC-286V-VE/VF	298,000	145,000より
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	194,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466,000	289,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	228,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	228,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	195,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	178,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ X1turbo30/40/II/III	278,000	45,800より
シャープ X1turboZ/ZII/ZIII	218,000	59,800より
富士通 FM-TOWNS本体・CRT・キーボード・システムセット	467,800	228,000より
富士通 FM77-AVシリーズ	128,000	22,800より
富士通 FM77-D1/D2/L2	198,000	21,800より
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
MSX/MSX2/MSX2+		
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	16,800
ソニー HB-F1II(MSX2)	29,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	46,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	79,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	19,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1	69,800	46,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
ヤマハ CX-7(MSX. SFG-05付)	―――	48,800
各社 MSX2本体	29,800	14,800より
各社 MSX2本体(FDD内蔵タイプ)	54,800	32,800より
各社 MSX2+	69,800	39,800より
ハードディスク・フロッピーディスク		
アイテック IT-RL90(98RA、RS用内蔵SCSI94メガハードディスク、内蔵)	198,000	145,000
エプソン TF-5000PC(新品1台のみ、5″2HD 2ドライブ、ケーブル別売)	99,800	59,800
各社 MSX用ドライブ	―――	16,800より
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	―――	16,800より
漢字プリンター		
N E C PC-PR101T/TL/TL2/TL3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	32,800より
N E C PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	16,800
シャープ CZ-8PC1/PC2/PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800より
シャープ MZ-1P17(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	18,800
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VPシリーズPC用(24ピン、ドット)	87,000	55,000より
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン熱転写、PC用)	119,800	28,000
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	―――	26,800
各社 PC. FM. X1. MSX対応プリンター	―――	6,800より
ディスプレイ		
N E C PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
N E C PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
N E C PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
N E C PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
N E C PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42)	69,800	39,800
N E C PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	49,800
N E C PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	69,800
N E C PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	59,800
シャープ CZ-600D/601D(4000文字、3モードオートスキャン、アナログ)	129,800	68,800より
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
各社 MSX対応アナログディスプレイ	49,800	28,000より
各社 TV付2000文字ディスプレイ	119,800	29,800より
各社 TV付4000文字ディスプレイ	―――	45,800より
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	―――	35,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	―――	12,800より

★その他にも在庫は豊富！　お電話またはご来店を！

日本マイコン流通センターの中古品は

- **全国フォローのクレジット** 1回〜60回、月々¥3,000よりのクレジット、ボーナス併用もOK！
- **全品検査済み** 専門の検査員が細かくチェック!!
- **下取り交換OK！** 中古品を下取りにだして、中古品に買い換えOK!!
- **メーカータイアップ保証** 安心の全国完全保証!!

FAXで FAX注文及び、FAXでの見積請求も24時間受付!! コンプティーク係　FAX. 03-463-2394 又は496-7267

新品限定激安品！ 中古並みの安さ!!

完全商品　全商品メーカー保証付!!
下取販売可能　クレジットOK！　通信販売OK！

MSX2+ カラーテレビセット



三洋 WAVY70FD(人気MSX2+) ¥64,800
NEC C14R18(14インチカラーTV)(TV番組も見れます) ¥58,000
合計定価 ¥122,800

税込特価 ¥82,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,499	¥7,600
18回	¥6,590	¥5,200
30回	¥5,898	¥3,300

- 3.5″フロッピー搭載のMSX2+本体と14インチカラーテレビの大人気セットです

NEC PC-8801MA2 高解像度カラーモニターセット



NEC PC-8801MA2(人気パソコン) ¥168,000
三洋 CMT-147L(W)(0.39カラーディスプレイ) ¥79,800
合計定価 ¥247,800

税込特価 ¥139,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥9,470	¥8,900
24回	¥7,662	¥6,900
36回	¥5,347	¥4,900

- ステレオFM音源を搭載した88MA2ならではの大人気ゲームが即、楽しめます！

X68000PRO 専用ディスプレイTVセット



	税別定価
X68000PRO(CZ652C本体)	¥298,000
CZ605D(ディスプレイTV・スピーカ付)	¥115,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥431,000

税込特価 ¥312,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,500	¥19,900
24回	¥17,080	¥15,400
36回	¥13,180	¥10,900
60回	¥7,660	¥7,300

- ウイルスなんか怖くない！ゲームの本格派！
- TV番組もOK！ディスプレイTVをセットにしました。
- 迫力のFM音源を搭載！

FMタウンズ2　基本激安セット

パソコンデスクプレゼント！



	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥545,800

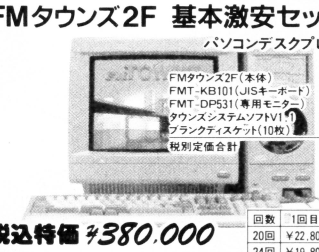
税込特価 ¥291,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,150	¥18,500
24回	¥15,090	¥14,400
36回	¥11,115	¥10,200
60回	¥7,655	¥6,800

- 大容量CD-ROM搭載、3.5″2HDディスク2基搭載
- ゲームからビジネスまで何でもOKの本格パソコン

FMタウンズ2F　基本激安セット

パソコンデスクプレゼント！



	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥525,800

税込特価 ¥380,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥22,800	¥22,200
24回	¥19,800	¥18,800
36回	¥15,200	¥13,300
60回	¥14,700	¥8,800

- 大容量CD-ROM搭載、3.5″2HDディスク2基搭載
- ゲームからビジネスまで何でもOKの本格パソコン
- SCSI I/Fを標準装備、ハードディスクの拡張に最適！

カシオ HW-2000V

定価 ¥128,000

半額



税込特価 ¥64,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,956	¥7,000
15回	¥5,700	¥4,800
24回	¥3,512	¥3,200

- 48ドット印刷プリンター搭載
- 見やすいCRTディスプレイ表示
- 先着10台限定で¥19,800のイメージスキャナーを無料でプレゼント！
- 3.5″フロッピーディスク搭載

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

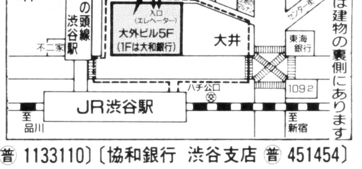
東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



● お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕
● 郵便振替口座　東京6-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん



ザンゲの値打もないけれど

編集部内で悪評ブーブー、だがなぜか読者は大喜びのザンゲコーナー。今月は、ついに副編集長がザンゲ王に輝いたぞ！ ああ、なさけなや！

つるかめ久木の巻

『三國志II』の誤植を報告します（編注：多すぎて書ききれないので省略）。（哀戦士、フラッツ、ババロアプリン、その他多数）

『三國志II』に関するさまざまなご指摘についてお答えします……

ゴメンナサイネ、ユルシテネ、以上。

坂本ネコマタ丸の巻

7月号142Ｐ、「6月号のHow To Win」とあるのは、５月号のマチガイだよね（銀眼僧、あるふぁ、伊藤明人、他多数）

猫にとりつかれて原稿が書けなくなったことのあるぼく。「5」と「6」がすりかわるぐらいの異変はしょっちゅうなのだ。超常現常はこわい！

スーダラ角田の巻

7月号5Ｐ、①『Lasto Clusade』は『Last Crusade』だぞ。②スピリッツレーベルは230Ｐでは？（金銀妖瞳、二重丸）

英語も弱いし、数字も弱い、おまけに酒にも○○にも弱いワシなのよ。う～ん、わかってるくせにつれないあなた、いけず～～!!

ラグジュアリーひろコの巻

①7月号255Ｐ「三重県の山下幸紀ちゃん」って、俺は男だあ～っ!! 友達がバカにするわ、笑うわ……。(山下幸紀) ②256Ｐ『黄金のドラゴン』にプレゼントマークがないぞ！(竹内隆、AXCIE)

ぷぷっ、山下、ごめんよぉ。勝手にオカマにしちゃって。あと、プレゼントマークのヌケも許してちょー！

カメハメハメ浜田の巻

①7月号218Ｐの『イース』のCD、左右逆だぜよ。②222Pの『G-LOG』は『G-LOC』だろ。（ヨコタン、いなごの佃煮、他多数）

私は、今後あらゆる賞レースを辞退いたします。自分の過ちに順位をつけるなんて……。みんなカワイイ過ちなんだから。もっと、自分なりに大切にしていきたいと思う。**ギャラも安いしネ。**

ひろコの今月のサンゲ返し!!

ワタシは、この日がくるのを待ってたのだ。愚かなる読者にザンゲのザンゲをさせる日をっ。山口県の新人類と長野県の高坂秀信に告ぐ！ 7月号258Ｐで『天と地と』の製作を工画堂と書いたのはマチガイにあらず。あのゲームはコナミと工画堂の共同製作なのだ。わーはっはっは！

文句あるヤツは、申し出ろ！

イラスト／中野豪



♨今月のザンゲ王！♨

いかに『三國志Ⅱ』の武将の名前がムズカシイとはいえ、ここまで誤植をやらかしてくれちゃあ、副編といえども許すまじ！　だが、つるかめ久木は反省の色もなく、お中元にもらったタダ酒で祝杯なんぞあげてるのであった。王様になったことが、よほどウレシイらしい。コンプの副編とは、はっきりいってタダのバカなのだろーか。われわれは、こんな男を野放しにしといていいのだろーか？　ではさっそく、つるかめ久木のご感想を聞いてみよー！

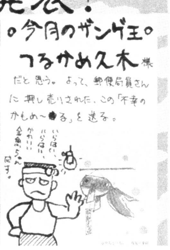


ザンゲ王の御言葉

せっかくだから、いろいろ謝っちゃいます。「編集補助＆ライター募集」の結果通知、遅れてしまいご迷惑をおかけしました、ごめんなさい。「ロードス夏の陣」と「ニュータイプゲーム大会」へ多数応募いただきましたが、参加できなかった皆さん、ごめんなさい。またやるからね！

ザンゲ王予想的中者発表！

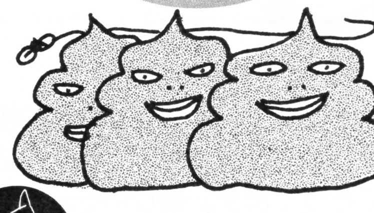
今月のザンゲ王をみごと当てたのは、宗近真喜と哀戦士である（右のハガキは宗近真喜）。ふたりには的中賞としてテレカ進呈。告発賞は、がんばっていっぱい見つけてくれた金銀妖瞳。キミにもテレカだ、常連めざせよ！



ひろばのコーナー

今月の3バカ大将

このコーナーで3バカ大将に選ばれると、テレカがもらえるうえに、みんなが笑い者にしてくれるのだ。こりゃまたラッキー！



どじ話

ボクの特技は、街を歩いてるだけで、知らない人と友達になれることです。この前も知らないおに一さんが旅行のクーポン券を売ってくれたし、いまは宗教の人から毎日電話がかかってきます。助けてくれぇ！（埼玉県　ポチ）

なんのなんの、ひろコなんか知らないオバサンから10万円の化粧品を売ってもらっちゃったことがあるぞ！（ひろコ）

キミのまわりのジャンキーなやつ

友人といっしょにバイクに乗っていたときのこと。友人はいきなりオシリをあげたと思うと、「ジェット・ターボ」と叫んでオナラをしたのであった。（福岡県　宮田寛規）

下品なヤツ！　だが、ひろコの父も、朝、フトンの中でオナラをブッ放しては、「この勢いで会社に飛んで行きた～い」などと叫んでいたっけ。気持ちはわかるぞ。（ひろコ）

ワタシの思いこみ

野球の「サヨナラホームラン」を、ボールが場外へ「サヨナラ～」と飛んでいってしまう場外ホームランのことだと思ってた、たわけ者の私。（広島県　宗近真喜）

あ、オマエ、今月のザンゲ王的中者の宗近じゃないかっ。しかも、またもや金魚ちょーちんのイラスト入りかもめ～るで送ってきたな！　う一む、スミにおけんヤツだ。（ひろコ）



Graphic Guerrilla

グラフィック・ゲリラ



一度ハマると、常連めざしてまっしぐら……の、グラ・ゲリ地獄。今月も、たくさんの投稿ありがとー！　最近ひろコは、毎週末、釣りとキャンプに行ってます。楽しいぞー！

今月のひろコ賞



▲茨城県　剣.Kenクン
こら、会社休んで夏コミ行くなんて、社会人の風上にもおけないヤツめっ！



▲福岡県　S.PATTYちゃん
オール手描きの点描、おそれいった！　いったい何時間かかったんだろ……



▲奈良県　雪悠ゆづきちゃん　毎日暑いね、まだ生きてるかぁ？


神奈川県　今荷夜久▶クン　うっひょ～、こりゃまたニギヤカ！

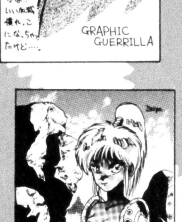
広島県　宗近真喜ちゃん　またもや登場！　今月は宗近月間か？▼




▲大阪府　大森鋭貴クン
忙しそーだね。カラダに気をつけろよ！



▲うかとクン　住所も本名も書かないキミはいったい何者だ？


◀岐阜県　NEOPAクン
初投稿だね。これから常連めざしてちょ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



ひろばのコーナー



◀富山県　くまみ陣ちゃん　祝・連続掲載満一年。エライぞ！



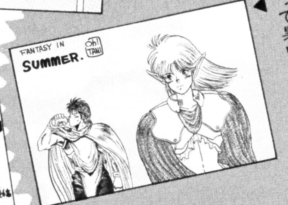
◀東京都　竜騎士クン　専門学校は大変そーだね。ガンバレよ！



◀兵庫県　水樹悠ちゃん　かわいい絵だね、ンフフ♥



◀東京都　龍兵器90クン　東京暮らしは慣れたか？　ま、どこでも住めば都さ



◀大阪府　oh!-TA Nークン　大阪の夏って暑いんだよね！

千葉県　上総鈴ちゃん　入院中だって？　早くよくなるんだぞ！▼





▲富山県　ジョナさんクン　うーむ、受験生か。同情するぜ！



◀静岡県　SHIGE則巻クン　毎日、富士山が見られるなんていいな！



◀奈良県　げるちゃん　げるちゃんはハゲの経験があるらしい。WHY？



◀大阪府　寺子屋クン　女のコが無邪気な顔で笑ってるのがコワイ！

奈良県　Ko-Jiクン　指が全快してよかったね。でも痛そー！▼





▲岩手県　魔導士ぼびークン　ぼびークンの絵はいつも元気だ！



◀山形県　愛の嵐ちゃん　初投稿ありがとー。テストの結果はどーだった？



◀三重県　KATSUクン　やっほ、とうとう載ったね。おめでとーパチパチ



◀京都府　上村周平クン　右はしのオバケ(?)がカワイイよぉ！　好き!!

がんばれ、激作クン！

今月も、激作の名にふさわしい味わい深い作品が寄せられたぞ。ディアスくんのうるうる目、ガーゴイルくんの「ゲリラァァァァ」とゆー絶叫、スレイアスくんのヘンなおっさん……みーんな大好き！　これからもガンバってくれたまへよ。



◀神奈川県　ディアスくん　どーして彼女には口がないのだろー。教えてくれ！



◀東京都　ガーゴイルくん　お一迫力！　涙流してるリザードマンがいとしいぜ！



◀群馬県　スレイアスくん　いきなり登場して勝手に村長宣言。気にいったぞ！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

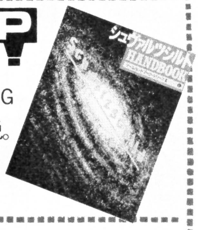


EXCITING LIBRARY

左のマークのついている本は読者プレゼントつきです。応募のきまりは282ページにあります。

BOOKS REVIEW

シュバルツシルトハンドブック



広大な銀河を舞台としたSFシナリオSLG『シュバルツシルト』のすべてを解説。3名にプレゼントもあるよ！

茂木昌夫／著　BNN　1,600円（税込）

パソコンを思想する



漫画家のいがらしみきおをはじめ、各界の有名人、専門家が、あらゆる角度からパソコンについて語った一冊。

㈱翔泳社　1,200円（税込）

怒りのパソコン日記



おなじみ矢野徹氏のエッセイ集。アメリカに怒り、日本に怒り、NTTに怒る矢野氏の文章はなかなか痛快だぞ。

矢野徹／著　河出書房新社　2,000円（税込）

最後の審判



ゲームデザイナー飯島健男氏のSFファンタジーロマン小説。飯島ファンならずとも必読の一冊だ。続編にも期待！

飯島健男／著　小学館　1,400円（税込）

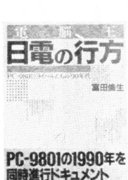
もっとおかしな日本一！



未公認記録友の会によるヒット作「おかしな日本一」の第2弾。スージィ甘金氏のイラストもグー。3名に進呈！

未公認記録友の会／編　ワニ文庫　460円（税込）

電脳王　日電の行方



パソコン界の〝ガリバー〟日本電気とライバルたちの動向を探る。激動の'90年をリアルタイム・レポート。3名に！

富田倫生／著　ソフトバンク　1,800円（税込）

先江進文庫㊴

叛逆の赤い星



◀J.クルーズ著　創元ノヴェルス480円（税込）

スペイン戦争で共和国側に与して闘った英雄ホアキン・カベッサ。その闘いに破れ、ソ連に逃亡するが、そこでも歓迎されざる人物として強制収容所に送られる。しかし、カベッサは収容所を脱出し、スペインに返ってきた。14年にもわたる逃亡生活の果て、祖国に戻って来たのは、母や妹が無事に生きているだろうか、ただそれだけを確かめたいからだった。村に戻ったカベッサは、自分がフランコ政権に対する叛逆者であるがゆえに妹や弟が殺されていたことを知る。

CIA長官レッドファンは、副長官ケランドの立てた計画に仰天した。アメリカはクレムリン中に暗号名レッドオメガなるスパイを潜り込ませていたのだが、いまその存在がソ連に伝わってしまったのだ。レッドオメガの正体暴露を防ぐためにケランドが立てた計画とは、ソ連要人を抹殺するという危険なものであった。

さて、故国スペインに帰ってもその身を追われるカベッサは、とうとう警察に捕まってしまう。刑務所でみじめな日を送るうちに、カベッサの命を救おうという人物が現れ、秘密めいた建物に連れて行かれる。そこはCIAの隠れ家であり、なんとそこで彼が見せられたのは、クレムリン全体の精巧な模型であった。かくしてカベッサは、レッドオメガを守る作戦に巻き込まれることになる。

この小説を読んで私はあわてて同じ著者の「谷間の百合」を読んだ。なんと、これほどすごい作家の作品を見過ごしていたなんて。「谷間の百合」は戦争小説の体裁にして戦争小説にあらず。「叛逆の赤い星」はスパイ小説の体裁をしてスパイ小説にあらず。どちらも主義を貫き通して生きる男の闘争であり、冒険小説そのものなのである。



イラスト／中村亮

スニーカーフェア
夏のイベントのお知らせ

８月24日(金)～29日(水)、有楽町マリオン阪急８階コミュニティ・ギャラリィで、「角川スニーカーフェア」が開催されるよ！　おなじみ「ロードス島戦記」をはじめ、「宇宙皇子・天上編」「天外魔境　上」といった話題のOVA上映会。水野良さんや松枝蔵人さん、深沢美潮さん、迎夏美さんほかゲスト多数を迎えてのサイン会（当日会場でグッズお買い上げの人のみ、先着200名まで。こりゃ、いそがなくっちゃ)。イラスト原画展やグッズ販売など、見逃せない企画がいーっぱい（くわしいスケジュールは右の表をみてちょーだい)！　いますぐカレンダーに赤丸つけて、かならず行くぞと心に誓ってほしいのであーる。

くわしいお問合わせは、(221)9461、角川メディア・オフィス書籍部まで。

みんな、きっと来てね。待ってるよ！

（スニーカーフェアのお知らせのため、今月の「KFネットワーク」は１回お休み。来月からまたはじまるよ！）

	10:30 上映会	13:00 サイン会	15:00 上映会	16:00 サイン会
8/24 (金)	宇宙皇子 天上編①	水野良 草尾毅	ロードス島戦記①	藤本ひとみ 火浦功 田中まゆみ
8/25 (土)	宇宙皇子 天上編①	水野良 神谷明	ロードス島戦記①	新井素子
8/26 (日)	宇宙皇子 天上編①	松枝蔵人 鶴ひろみ 山本百合子	天外魔境・上	広井王子
8/27 (月)	宇宙皇子 天上編①	古谷徹	ロードス島戦記①	秋津透 真鍋譲治 富沢美智恵
8/28 (火)	宇宙皇子 天上編①	深沢美潮 迎夏生	ロードス島戦記①	ひかわ玲子 出渕裕
8/29 (水)	宇宙皇子 天上編①	斎藤英一朗 美樹本晴彦	―――	武上純希 いのまたむつみ

大江戸裏ワールド
中野豪





深沢美潮と迎夏生の フォーチュン・クエスト・クラブ
第５回
お待たせ！　フォーチュン３完成！

ガラッと店の扉が開いた。

「いらっしゃいデシ！何にするデシか？」

「かけソバ、一杯でいいわ」

「一杯でいいデシか？」

「そうだ。一杯でいい」

「ルーミィおなかぺっこぺっこだぉう！」

「我慢するの！」

「我慢デシか？」

「うん。おれたち貧乏だからさ」

…と、何が始まったかと思いました？　いやぁ、フォーチュン版一杯のかけソバってあったら笑えるかなぁと思ったんだけど。出演者は…わかるよね？

そのフォーチュン。やっとですね。例の「忘れられた村の忘れられたスープ」の下巻が完成したですよ！　実をいうと。今朝完成したばっかなの。この原稿をあなたがいつ読むかは、わからないけどね。完成したときは、思わずバンザーイ！　って叫んでしまった。

ペンダーグラスさんの「ない記憶」を元にメンバーたちは、「忘れられた村」を探しあてることができるか!?　「忘れられたスープ」を手に入れられるんだろうか!?

きっとね。予想もしない展開になってると思います。うーんと楽しみに待っててください。

あ、そうそう。８月28日午後１時から有楽町マリオン阪急８階にて、迎さんとわたしのサイン会があるの！　詳しくはこの上のスニーカーフェアのお知らせを参照の事。先着200名様限りで整理券まで発行するんだと。でも、そんなに集まるんかいなぁ。(心配！)。人が集まらないとさみしいし。ぜひぜひ来てね！

発売中のスニーカー文庫「バンド・クエスト(１)メンバーを捜せ！」もよろしくね！

▼ミラージュくん







ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

Ｐ 左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

1 あのゲームの感動をCDで！Ｐ



PCエンジンの人気ゲーム『スーパースターソルジャー』が、組曲＆オリジナル・サウンドトラックとなって、CDで登場！　あのゲームの感動が、キミの胸にふたたびよみがえる！　このCDを３名にプレゼント。商品についてのお問合わせは、03(350)8625、ファンハウスまで。

2 ゼネプロ恒例、夏のフェスティバル

おなじみゼネプロが、ガレージキット・フェア「ワンダーフェスティバル'90」を開催するぞ！　８月14日(火)11:00～17:00、15日(水)10:00～16:30、浜松町の東京都立産業貿易センター３、４、５Ｆに集合せよ！　ガレージキットやパソコンソフト、OVAの上映会など、内容も盛りだくさん。お問合わせは、0422(22)1980（昼間）、0422(22)1208（昼間以外）まで！

3 ボードSLG版三国志登場！Ｐ

翔企画から、ボードSLG『五虎三国志』が登場。初心者でも手軽に楽しめるシンプルなルールながら、三国志の醍醐味ともいえる武将の魅力はたっぷりと生かされた、遊びがいのあるシステムだ。このゲームを３名にプレゼントしちゃうよ。ふるって応募せよ！



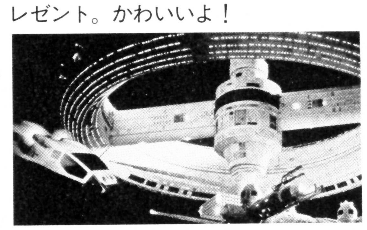
4 ポニーテールの美少女バッジＰ



あの名作Ｈソフト『ポッキー』で全国のファンをのけぞらせたポニーテールソフトから、うれしいプレゼントのお知らせだよ。ポニーテールご自慢の超かわいい少女がニッコリほほえむバッジ、これを、なんと６名のファンにあげちゃうのだ！　う～、ほしいよ～!!

5 「クライシス2050」のメタルバッジＰ

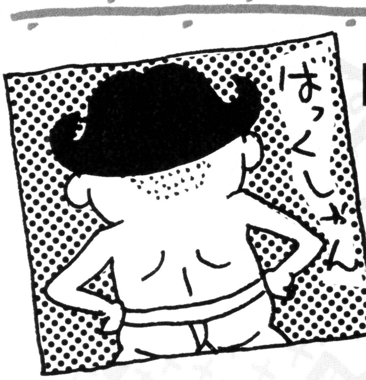
話題のSFX大作『クライシス2050』、ファンには見逃せない映画だよね。そこで松竹からメタルシルバーの面に宇宙船が浮かびあがる、楽しいバッジをプレゼント。かわいいよ！



プレゼント応募の心得

とじこみハガキのアンケートに答え、希望プレゼント欄にほしいモノを１品書きこんで、いますぐ応募せよ。しめきりは９月７日だぞ！

おわび：７月号142ページの投稿は、谷川俊太郎氏の「二十億年の孤独」の無断引用でした。編集部での確認不十分で、作者並びに関係者、読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。コンプティーク編集部



Dr.サカキの身の上相談

サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ!

７月号の身の上相談には、さすが悪名高いじゃなかった慈悲深いコンプ読者である、全国から続々お便りが寄せられた。結果、今月の当選者はこれ。

《７月号の相談内容については、①ネコを殺す②眠らない③腹を取ってしまう、の３種類の対処法が考えられます。①は原因を根本的に断つ方法ですが、化け猫となって枕元に立たれると、かえって眠れないのでお勧めできません。②は〝眠らなきゃ夢もみない〟という理論に基づいていますが、これを続けると衰弱して永眠してしまい、二度と起きられない寝ぼすけさんになってしまいます。最適なのが③です。要は自分の腹を取ってしまえばよいのです。切り取った腹は金庫にでも入れときゃいいでしょう。　京都府・川口剛史》

う～む、ごもっともな大岡裁きである。

さて、次なる相談は、

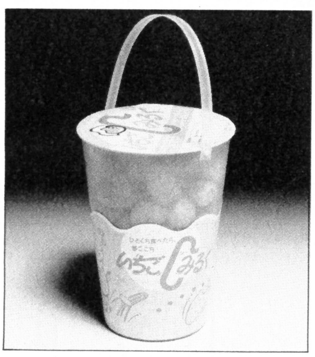
《人間は生まれながらにして悪なのでしょうか？　それとも善人なのでしょうか？》という哲学の香り高きもの。ガッツでチャレンジしてくれ！

Dr.サカキは、諸君に１カ月おきに身の上相談攻撃をしかけてくる。名回答をくれたキミには、氏から特別記念品が贈られるのだ！

謎の未体験味覚調査探検隊!!

毎度おなじみ不思議飲料&不気味食物探検隊。ただいま隊員募集中！

第６回調査対象
いちごCみるく



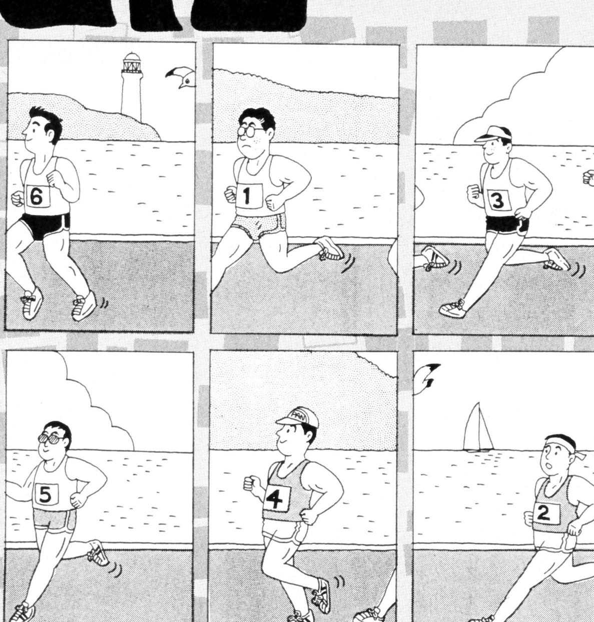
今回の物件は、群馬県のみやげもの屋で発見した「乾燥いちご」である。フリーズドライされた苺に、ミルクをかけて食すとゆーシロモノ。アイデアが奇想天外なら味まで奇想天外、とてもじゃないが、一般人に好まれる味とはいいがたい。だが、この道をきわめた者の舌には、なんとも形容しがたい不思議な魅力を感じさせるのだ。

乾燥した状態で食べてみると、パフパフした食感は、さながらスナック菓子のよう（カールというお菓子に似ている）。んで、ミルクをかけると……いきなりブヨブヨした謎の物体に変身する。はっきりいって、乾燥したままのほうがまだマシだった気がするぞ！

QUIZ

今月は残暑見舞いをかねて、超やさしい問題だぞっ!!

海岸道路で６人の選手がマラソンをしている。さて、現在５位を走っている選手は、ゼッケン何番の選手かな？



イラスト＆パズル／草野公平

８月号の答え／E

大江戸裏ワールド

中野豪

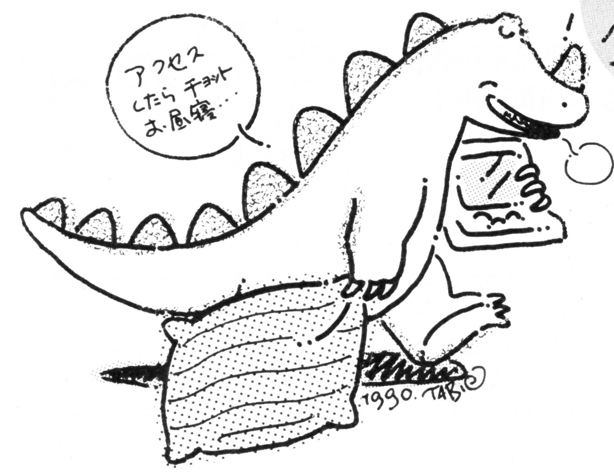


7月号プレゼント当選者

- ●徳永克彦サイン入り写真集
  山梨県／梶原久
- ●『G－L．O．C』攻略本
  広島県／木村英和ほか19名
- ●工画堂特製ボールペン
  大阪府／谷口信二ほか９名
- ●極道編集Ｓ氏の『いいもの』
  愛知県／佐野和彦ほか２名
- ●『Ｇの伝説』
  宮城県／木村雅史ほか２名
- ●『黄金のドラゴン』
  東京都／坂本裕美ほか４名

（敬称略）

コンプティークBBS 伝言板



毎度おなじみコンプティークBBSのページだよ〜ん。今回から全3回の予定で、コンプBBSを構成している各ボードの紹介をしてゆくぞ。これを機会に、行きつけのボードだけじゃなく、ほかのボードにも興味を持ってもらえるとうれしいな。どのボードも、初心者は大歓迎のはずだからね。

見落としがちだけど大事な3つのボードを紹介しよう

今月から3回に分けて、コンプBBSのボードをちょっとずつ紹介していこうと思う。名付けて、「コンプティークBBS観光案内編」。なにをいまさら、と思う人もいるかもしれないけど、いまもどんどん新しい会員が入ってきてるってこともあるしね。とくに注目のボードなんかもピックアップしてゆくので、見のがしているボードがないかどうか、チェックしながら読んでほしい。

今月取り上げるのは、比較的メインメニューに近いボードたち。ディズニーランドでいえば入口を入ってすぐのアーケードみたいなもんかなあ。

コンプBBSにアクセスしたらすぐに「3.BBS」のメニューを選んで、お目当てのボードにいっちゃう人って多いとは思う。ゲートをくぐるが早いかスペースマウンテンに一直線、てなもんだけど、入口近くのアーケードにもけっこう重要なものがあったりするんだよ。

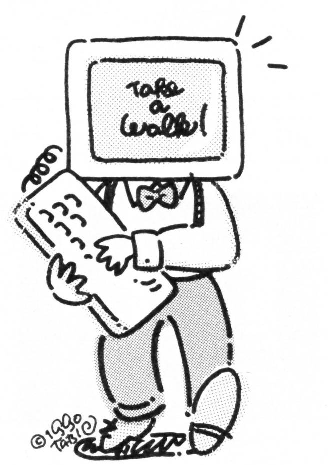
たとえば、「みんなみてみて！」「システムインフォメーション」ボード。このふたつは「1.ご案内」メニューにあるんで、慣れた人ほど見のがしがちだけど、案外大事な情報が載っているんだ。

「みんなみてみて！」は、その名のとおり、広くみんなの意見や参加を求めるためのボード。イベントの告知やアンケートなんかが載っている。BBSのメニュー構成を変えるときなんか、「どんなメニューがいいかご意見を寄せてください」みたいな書き込みが載ったりする。いわばBBSの会議室でもあるわけだね。まめにチェックしておけば、「君の意見がBBSを変える！」なんてこともありうる。

「システムインフォメーション」の方は、おもにシスオペからのお知らせ用のボードなんで、書き込みはできない。でもこれまた、とっても重要な告知が載ることがある。「ボードの再スタートのお知らせ」もそのひとつ。

ボードの再スタートとは、書き込みをいったんすべてクリアして、メッセージ番号1から新たにはじめること。メッセージ数が1000を越えたボードが再スタートの対象になる。

ボードの再スタートは、2〜4週間前に「システムインフォメーション」ボードで予告される。これを読んでいないと「え、あれ、どうしたの⁇」てなことになりかねないんで、最低1カ月に1回はこのボードを見てほしいなあ。



最後に、「フリートーク」ボード（J32）についても書いておこう。ここは各自好きなテーマで書き込める相談室。「みんなみてみて！」とまぎらわしかったりするんだけど、雑談は「フリートーク」ですから、よろしくねー。

アクセス番号
03-730-4511

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)

1　(規約の目的)　この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。

2　(規約の範囲と変更)　コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。

3　(運営)　角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。

4　(会員)　会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)

1　(会員登録の申込)　所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。

2　(資格)　「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。

3　(申込の承諾)　提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)

会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)

会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)

会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)

1　利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。

2　利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。

3　第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)

1　コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。

2　前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)

会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。

1　本規約の各項のいずれかに反する行為

2　コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為

3　パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為

4　利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為

5　他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為

6　公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為

7　公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)

1　(性格)　ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。

2　(貸与)　発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。

3　(パスワード)　パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。

4　(管理)　ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)

1　会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。

2　会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。

3　コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。

4　前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)

コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)

コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)

コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)

1　角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。

2　会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)

会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)

この規約は平成元年３月８日より施行します。

…………………………〈キリトリ線〉…………………………

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	印		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと)　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	印		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

10月号は9月8日(土)発売

来月号はコンプだからこそできる特権的豪華付録サイレントメビウスが登場！ ランペルール、銀英伝II、シムシティーなど本誌もSLG大特集でグアンバル!!

EDITORS' VOICE



副編のヨシダを"嫁"に出すことにした。(といっても他社じゃないヨ) あの福袋とロードス初代担当・イロモノ課長のヨシダは、他所の空の下で活躍する。今後はヒサキ・イロモノ副編をヨロシク!! ㊎

私の選んだ今月の部門別ベスト1を発表する!! ビデオ＝ウンタマギルー／本＝七つの海を泳ぎたい (関川夏央) ／プロレス＝新日プロに出戻った栗栖／ギャル＝某ＮＥＣの受付の巨乳ねーちゃん。(敏)

雪の無い夏を快適に過ごすため、釣りを始めたワシである。スキーの師匠でもある関野氏に教えを乞い、海釣り用、渓流釣り用装備一式を取り揃えた。元イロモノ課長の㈱氏も共に修業中の身である。(貢)

夏のバーゲンで、ものすっごくかわいいスーツを見つけて (下はショートパンツなの♡)、翌日さっそくそれを着て大はしゃぎしたあげく、夜には熱を出して泣きながら校了をやったのは私です……。(敬)

さあ、いよいよ今日 (8月8日) から第3回国際アニメフェス広島大会が開催！ はたして私は今現在、広島でフィルム三昧の日々か、東京で仕事三昧の日々か……!?どうなっているかコワイ。(光)

先日、元新日鉄釜石の名フルバック谷藤氏と一緒にプレイする機会があった。さすが元日本代表。スピード、ステップ、パスすべて超一流!! 勉強になりました。仙台でもガンバッて下さい。(直)

某システムソフトのＳ女史は、深夜に近所のコンビニで愛猫のエサを買おうとした際、バイトの兄ちゃんから「某システムソフトの方ですよね？ コンプで見ましたよ」と言われビビッたそ～な。(円)

最近、守り続けている生活信条がある。「お天道様に申しわけない」だ。コンプティーク編集部に来てから、いままで以上に、お天道様には申しわけない生活にも磨きがかかってきたよーだ。(あ)

STAFF

Chief editor……………佐藤辰男
Senior editors……………久木敏行
Managing editor……………角田貢士朗
Editors……………平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之　浅原博司
Contributing editors……………圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　木村典子　千木良 慎二
Writers……………安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポチ　堀川明美　松枝蔵人　高山 浩　イボンヌ　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　田中千尋　竹下ひろし　亀川正明　木村信行　小峯徳司　多摩 豊　坂本正吾　ゼネラルプロダクツ　加藤 聡　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　堀井旅士　WORKS　長野真教
Designers……………高木和雄　12T012　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　エンゲルズ事務局
Photographers……………林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク 9月号
1990年9月1日
定価530円(税込)

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2−13−3
電話 編集部：03−221−9851
販売部：03−817−8523
広告部：03−817−8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977−9
Printed in Japan

イラスト／中野豪

DRAGON GYM

この世には
人間の理解を
拒絶する
不思議な事象が
あります。
ドラゴンジム、
今月は
怪奇特集です。
これから13ページ、
あなたの目は
あなたの体を
離れて
この不思議な
世界に
入っていくのです。

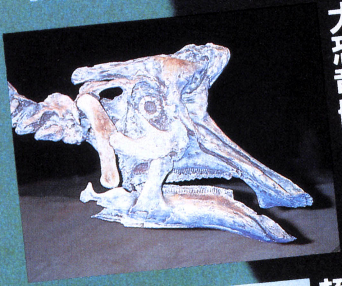
怪奇シリーズ



空想科学博物館
真夏の夜の殺人鬼たち



夏こそ見たい
最新ホラーMOVIE



大恐竜博



早坂好恵、
超能力に挑戦

4大アイドル恐怖体験



木原美智子



里中茶美



宍戸留美



花島優子



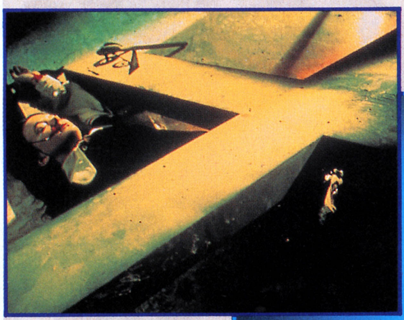
Welcome to Horror World!!



エルム街の悪夢シリーズ
フレディ・クルーガー

空想科学

■真夏の夜の殺人鬼たち



◀『ヘルハウス』は殺人鬼こそ出ないものの恐怖度と映画としての完成度は超一級作品。未見の人はぜひ！



▶人面犬（←死語）の映画ではない。悪魔に魂を売った音楽家を描いた『悪魔のワルツ』だ。本格的なオカルトホラー作品

旧約聖書に登場するモーゼの十戒のひとつに〝汝、殺すなかれ〞というのがある。これはもちろん、〝人を殺しちゃいけないよ〞ということなのだが、それをみても、かくも昔から人間は殺人を繰りかえしていたのかがよくわかる。さて、人間が犯す犯罪の頂点ともいうべき殺人、さらに複数の人間を（戦争ではなく）殺していく殺人鬼は、まさに恐怖の象徴だ。

映画（映像というべきか）は、もともと見世物的な要素が強いメディアなだけに、犯罪を扱った映画は、サイレント時代の『怪盗ジゴマ』から、数多く製作されている。なかでも殺人鬼を主人公に据えた映画は多く、『エルム街の悪夢』のフレディ、『13日の金曜日』のジェイソン、『悪魔のいけにえ』のレザーフェイスなどの人気(？)キャラシリーズ作品もあるほど。

VIDEO



『エルム街の悪夢4 ザ・ドリームマスター』CBSFOX

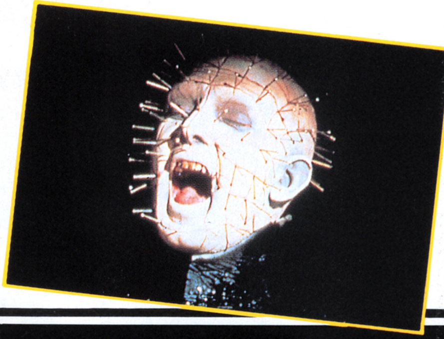


『13日の金曜日PART8/ジェイソンN.Y.へ』CICビクター



『ヘルハウス』CBSFOXビデオよりレンタル中

博物館 vol.10



◀ホラー小説のニューウェーブ、クライブ・バーカー原作の『ヘルレイザー2』



◀実話を基にしたという『プリズン』。監督は９月に公開予定の『ダイハード２』のレニー・ハーリンだ



▼『パペット・マスター』より、口から殺人ヒルを出すというエグい女人形。普段はバービー人形のような感じなのがウーム

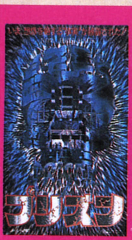


13日の金曜日シリーズ
ジェイソン

さて、人間のタブーを扱った映画が、なぜ受けてしまうのか？　近年、ホラーがブームになったときに、病める社会を指摘する人もいたけれど、それは考えすぎ。日常の生活の安全が約束されているから、非日常的な恐怖を疑似体験して楽しめる。

確かに過度のスプラッター描写には顔をしかめることも多いけど、それでさえ度を越してしまえばお笑いになってしまう。『エルム街』も『13金』も現に、回を重ねるごとに恐怖度は少なくなり、変なおかしさが増えてきている。

ところで、最後に下段で紹介している７本の作品は、比較的新作のビデオのなかから選んだオススメ作。真夏の夜のお供にどうぞ！　どれも損はしない作品ですぞ。



『プリズン』ＣＩＣビクタービデオよりレンタル中



『悪魔のワルツ』ＣＢＳＦＯＸビデオよりレンタル中



『ヘルレイザー２』ポニー・キャニオンよりレンタル中



『パペット・マスター』ＣＩＣビクターよりレンタル中

銀幕見聞録

SPECIAL

夏こそ見たい最新ホラーMOVIE VIDEO編

ホラーの帝王スティーブン・キング原作の話題作がやっとビデオ化されるゾ。おふざけが好きなキミには、思いきり笑える作品も。ホラー・マニアの夏はアツイ！

絶対オススメ　この3本を見のがすな！





▲「こいつが噂のファミリー・マン。笑えるぜ！」♥

チルドレン　オブ・ザ・コーン

♥「待っていたの！　この作品。スティーブン・キング原作のホラーは、ほとんど日本でビデオ化されているのに、ず〜と、おあずけだったんだから」

♠「日本未公開だしね。海賊版が出まわっているっていう噂があったくらい、ホラー・マニアお待ちかね作品。しかし、『キャリー』『シャイニング』『炎の少女チャーリー』、最近では『ペット・セメタリー』と、おそるべき数だナ。キングの作品って」

♥「彼の原作には、つねにドラマがあるもの。人間が丹念に描かれていて、単なる呪いや、祟りや復讐で、主人公が行動をおこさない。〝ジェイソン〟のようなホラー・ヒーローも登場しないし」

♠「主人公のキャラクターや、怒りや哀しみが、きちんと描かれているから、説得力があり、より恐怖感がつのる」

♥「それに、超能力や、リーインカーネーションなど、いろいろな要素か加えられていてバリエーションが豊富。そして、主人公はいつも普通の人たちだし」

♠「今回は旅行中のカップルが、事件に巻きこまれるわけだけど、どこまでも続くとうもろこし畑のファースト・シーンがのどかで、美しくて。だから、こわい」

♥「大人がひとりもいない、子供たちだけの町にまぎれこんでしまうのよね」

♠「彼の作品は、子供が登場するものが多いよね。得体の知れない残虐性を秘めているからだろうけど」

♥「これを見ると、とうもろこし畑には近づきたくなくなるわね」

♠「血しぶきドバ〜ッのスプラッタじゃないけど、とうもろこし畑から、カップルの姿を追うカメラの視線とか、恐怖感の盛り上げ方がうまいよね」

♥「でも、キングは、『シャイニング』とか、今までの映画化作品がどれもこれも気に入らないんでしょう？　これは、気に入らないとは、言わせないよ。なんたって、自分で脚色に参加しているんだから。映像面でも、かなり彼のアイデアが入っているらしい」



◀「彼女は、〝いけにえの儀式〟に……」♥

屍の晩餐

悪徳旅行会社にダマされて、オンボロ屋敷に泊まることになった男女７人のホラー物語。なんたって、そこには伝説の殺人鬼〝ファミリー・マン〟の家。おまけに、彼が脱走して、舞いもどってくるんだから……。「もう怒ったゾ〜!!」と言いながら、次々に殺人をおかす、ファミリー・マンのキャラクターが最高！　おもいきり笑える。しかも、死体を必ず、食卓につかせてセッティングしちゃう。とんでもない美学の持ち主ときてる。こりゃあ、見っけもののB級スプラッタ・ホラーだ。オススメ！（♠）

早すぎた埋葬

精神病院を改造したという、人里離れた少女鑑別所にやって来たのは、新任の美人教師。しかし、夜な夜な不気味なうめき声が聞こえて、彼女はノイローゼ寸前。そして、地下室で拷問用具を発見して…。

原作は、エドガー・アラン・ポーのホラーの古典ともいえる同名小説から。少女役者たちが少女に見えないのが難点だけど、古典のテイストは楽しめる。（♥）



▲「地下室から、生き埋めにされた人たちのうめき声が…」♥



●『チルドレン　オブ・ザ・コーン』'84年アメリカ映画、89分、12360円（税込）監督／フリッツ・キアシュ　出演／リンダ・ハミルトン、他／ワーナー　ホーム・ビデオ　9月7日発売



●『屍の晩餐』'89年アメリカ映画、90分、15759円（税込）監督／ジョン・マーロウスキー　出演／ロン・スマーチャック、テレンス・リーズ、他／RCAコロンビア　発売中



●『早すぎた埋葬』'89年アメリカ映画　91分、14317円（税込）監督／ジェラルド・キコイン　出演／ロバート・ボーン、ジョン・キャラダイン／東芝映像ソフト　9月14日発売

IDOL CUBE SPECIAL

4大アイドル恐怖体験

アイドルと亡霊──。それは一見、ひどくミスマッチな取り合わせに見える。しかし、彼女たちも現実の世界に生きている以上、恐怖体験を持っているのだ。木原美智子、里中茶美、宍戸留美、花島優子。４人のアイドルに身の毛もよだつ恐怖の体験を語ってもらった。君の身近に、似たようなできごとはなかったか。





木原美智子

笑う自殺者 死霊の橋の恐怖



これは金縛りの一種なんですけど、話せば長くなるのですが……。スタッフの人たちと食事をして、家に帰る途中の道の出来事です。ある冬の夕方でした。なんとなく気配を感じて、うしろを振り向くと、電柱のカゲに男の人が立っていました。その人の体は、なんと半透明で、私と目が合うと、ニタッと笑ったんです！　怖くて涙がボロボロ出てきて、スタッフの人に説明したんだけど、他の人には、その男の姿は見えないようです。みんなになだめられ、家に帰ると、疲れのためか、コタツでうたた寝をしちゃったんです。すると突然、腕が重くなって、体を動かそうしても動きません。そう、金縛りです。玄関の方に視線を向けると、白いコートを着て、帽子をかぶっている男の人が立っています。「誰!?」私が問いかけると、その男は「誰だっていいだろ！」と怒りました。よく見るとその男は、さっき電柱のカゲに立っていた男です。男は「おまえが～(よく聞こえませんでした)だからいけない」と怒り、やがていなくなりました。体の力が抜け、金縛りも終わりました。

これは、人から聞いた話なのですが、Ｓ市にとても高い橋があって、自殺の名所になっているそうです。あるカメラマンの人が、自殺の現場を撮影しようと、橋のたもとにカメラを設置して、待機していました。ある晩とうとう男の人が、その橋から投身自殺をしたんです。カメラマンは、その人が飛びこむ瞬間を、５枚の連続写真におさめました。その写真が現像されたとき、とんでもないことが判明したのです。５枚の連続写真の４枚目で、その男の人はカメラの方を見て、ニヤリと笑っていたんです！　そう、カメラ目線でニヤリと……。撮影したときはその人はカメラマンの存在には気づいていなかったはずなのに……。どうです？　怖いでしょう？

自殺者の話を聞いているとき、我々スタッフは、川面から無数の白い手が伸びていた──という結論を予測した。それならよくある話である。しかし、真実はあまりに恐ろしすぎた！　美智子ちゃんは、かなり霊感が強そうであり、ＵＦＯらしき物体も数度にわたって目撃している。ホラー映画にもかなり詳しく「オススメは『ドールズ』ですね。かなり見ごたえがありますよ」と意味シンに微笑んだ。また、中学時代に霊感の強い友だちと、さまざまな体験をしたそうだが、迫力がありすぎて、ここには掲載できない。いずれ発表できる日もくるだろう……。

撮影／江尻宏明

〈木原美智子情報〉全国キャンペーン中の美智子ちゃんより、ゲームＣＤ「みっち！」を３名様にプレゼント。コンプ編集部「木原美智子プレゼント」係まで



里中茶美 曲がり角の怪！　おかっぱ頭の少女は、哀しげに白旗を……

私は沖縄出身なんですけど、沖縄にはけっこうそういう話が多いみたい。やっぱり戦場になった所ですからね。

いちばん怖かったのは、学校の帰りに曲がり角の所に、女のコがボーッと立っていたときです。その女のコ、おかっぱ頭で、モンペをはいて、木の棒の先に、白い布を巻いていました。一緒にいた友だちも、同じ姿を見ていたんですよね……。あとから、おばあちゃんに聞いたんだけど、白い布っていうのは〝降参〟の意味なんですって。戦争で亡くなった女のコの霊だったんでしょうね。

私は、曲がり角に何かあるみたいの、よく見るんですよ。この前もブロックべいの曲がり角があって、そのブロックが急に人のカオに見えたんです。もうハッキリと！　キャーッと思って角を曲がったら、そこがお寺でお葬式をしてたんです……。

今年の初めに〝今年もいい年でありますように〟っておはらいをしてもらいました。レコード会社の方に、お坊さんっていうんですか？　おはらいをしてくれる人を呼んで、スタッフがみんな集まって。そしたら、そのお坊さんが「いまここに霊がきてる」って言うんです。「若い女の子で、心臓が悪くて亡くなった。歌手になりたかったけど、その夢がかなえられなかったから、こうしてレコード会社に浮遊しているんだろう」って。ゾッとしちゃったけど、そのときは何も見えませんでした。ただ、そのちょうど12時間後に、私のマネージャーさんのお母さん

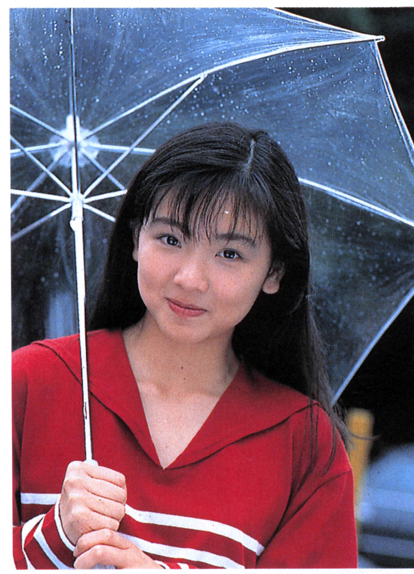
宍戸留美 耳元で名前を呼ばれた 恐怖の一夜……

金縛りに初めてあったのは、中３のときです。その頃はまだ広島にいました。広島は原爆があったから、ユーレイの話なんかもよく聞きましたね。

その夜は、ふとんにもぐって、横向きで寝ていました。そしたら急に体が動かなくなって……。金縛りだ！　と思っていたら、かぶっていたふとんがめくれて、耳元で「○○さん？　○○さんでしょ？　行こうよ」っていう女のコの声がしたんです。たぶん「さち子さん」だったと思うけど……。私は必死で「ちがう！　ちがう！」って思ってたんだけど、もしあのとき「そうです」って答えてたら、どこかに連れて行かれちゃったのかもしれませんねぇ。

いちばん最近あった金縛りも怖かった。私、２階の部屋で寝てるんです。夜中に、１階のキッチンで、お皿が全部割れたようなすごい音がして目を覚ましたんだけど、そのときはもう体が動かなくて……。ジッとしてたら、今度は私の部屋の窓ガラスの割れる音がして、ネコのようなものが入ってくる気配がしたんです。ネコのようなものは、私の横を走ったんです。翌朝調べてみるともちろん窓ガラスも、お皿もちっとも割れてはいませんでしたけれど。

私のおじいちゃんってお坊さんなんです。けっこう由緒のある





花島優子 老女の生首　愛猫の帰宅 次々とおそいかかる恐怖の体験!!

ユーレイですか？　よく見ましたよ。もしかしたら霊感が強いのかもしれない。

２階の部屋で弟と遊んでたら、窓の外に黄色い服を着た女のコが立ってたり。仲間に入れてほしかったのかもしれませんね。

小学校３年生のときだったかな、おばあちゃんの家に泊まりに行ったんです。私はおばあちゃんと一緒にお風呂に入るのを、すごく楽しみにしてたのに、おばあちゃんは先に妹と入っちゃって。そのことにスネて、夜中までずっと泣いてたんですよ。おじいちゃんたちはもう寝ちゃって。仏壇があるけっこう気味の悪い部屋でした。ふとおじいちゃんの所を見ると、おじいちゃんの足元で何か白いモノが光ってるんです。なんだろうと思って、近づくと、それはおばあさんの白髪で、そこにはおばあさんの生首があったんです！　生首のまわりが、オーラみたいに真っ赤に光ってて……。いきなり泣きやんで、ふとんにもぐりこみましたね。

それから、私の家ってネコ屋敷みたいにネコをいっぱい飼ってて、その中でも〝やわらかいちゃん〟っていうネコをすごくかわいがってました。やわらかいから、やわらかいちゃんなんです。私の部屋は２階で、夜になるとやわらかいちゃんが、屋根をつたって入ってきました。トタン屋根だから、足音がするし、窓をカリカリってやるから、すぐわかるんですけど。中３のとき、部屋で本を読んでたら、窓をカリカリってする音が。でも、足音がしなかったから、ヘンだなあと思いながら、窓を開けにいこうと

が、ものすごい金縛りにあったんです。なにか関係があるのかなぁと思って……。

それから、T地方のラジオ局に、ものすごく大きな風景画が飾ってあるんです。高い高いガケの絵。その絵を見た霊感の強いタレントさんが「ガケの上から、人がたくさん落ちてる！」って泣き叫んだとか。ちょっと興味があって見に行ったら、その絵は私がよく知っている沖縄の海岸で、自殺の名所になっていた所なんですよ！　誰が描いたのかわからないけど、どうしてそんな場所を描いたんだろう……。私はそんなに霊感が強くないから、飛びおりてる人の姿は見えなかったけど、あんまり気持ちのいい絵ではありませんでしたね。

そういえば、知っていますか？　こういうふうに、ユーレイの話なんかをしてるでしょ？　そうすると、そのまわりにユーレイがたくさん集まってくるんですって。だから、いまここにもたくさん集まってて、私たちの話を聞いているのかもしれませんね。このページを読んでいる人のうしろにも、ユーレイが集まってきて、一緒に読んでいるかもしれないし……。そう考えると、けっこう怖いですよね。どんな部屋にも、どんな場所にもユーレイはいるっていいますからね……。



▲新曲「オリバー」ミュージカル『私のあしながおじさん』よろしくね！　明るく話されると怖いのよ

彼女が「ここにも集まってるかも…」と言ったとたん、プチ霊能者と呼ばれるカメラマンのE氏が席をいきなり立った。取材後にどうしたのかと問い正したところ、「本当にいっぱい集まってたんだよ」と悲痛な言葉をもらした。E氏はとんでもない人物で、新宿駅で反対側のホームに立っている女についているキツネが見えてしまうようなふびんな人である。今回の4大アイドルの撮影では、回を追うごとに体調をくずし、最後はボロボロであった。ホテルニュージャパン跡を撮影したとき(ボツになった)などは、即攻で吐いたそうだ。くわばらくわばら。

気味の悪い話だというのに、いつもと同じように明るくほがらかに話してくれた茶美ちゃん。あのとき、背後に感じませんでしたか…。

お寺で、毛利元就の子孫と宍戸家が結婚して作ったお寺らしいんですね。私は幼稚園の頃、そのお寺に住んでて、おじいちゃんからいろいろな話を聞いて育ったので、仏さまが私を守ってくれてるって信じてます。だから、怖い体験もけっこう平気なんですよね。仏さまが守ってくれるから大丈夫って。

おじいちゃんに「死んだらどうなるの？」ってきいても、おじいちゃんは天国の話しかしないんです。でも、どうなんでしょう。やっぱり地獄もあるんでしょうか。

関係ないかもしれないけど、私、鏡を見るのが大好きなんです。お仕事で地方に行ったときって、すごく退屈なんですよ。スタッフの人たちは、お酒を飲みに行っちゃうし、地方だとテレビも早く終わっちゃうでしょ？　そういうとき、私はずーっと鏡を見て過ごすんです。初めは百面相をやってるんだけど、それにも飽きると、ただボーッと鏡を見てるんです。合わせ鏡ですか？　それはしません。だって、夜中の12時に合わせ鏡をすると、自分の死に顔が見えるっていうじゃありませんか。さすがにそんな勇気はないなぁ。どうですか？　今晩あたり、試してみませんか？

彼女の場合、単なる金縛りではなく、かなり強力な霊による接触であると考えられる。それにも関わらず、何の被害も受けていないところをみると、よほど強力なものに守られているのだろう。それが、彼女の祖父が高名な僧侶であることと関係あるかどうかは定かではないが。

彼女とはちがい、意志の力の弱い者には深夜に鏡を見ることはおすすめできない。古来から、鏡には数奇な魂が宿っていると言われている。弱い者では、その魂を呼びよせてしまうかもしれないからだ。



▲待望のセカンドシングルは9月21日、アルバムは10月21日にリリース予定。ライブツアーも計画中

したんです。そししたら、いきなり網戸と窓が同時に数センチ開いたんですよ。ヘンでしょ？　ネコがそんなことできるわけない。で、やわらかいちゃんを呼んだんだけど、いないんです。屋根の方も探したんだけど……。翌朝、学校に行く途中、車にはねられて死んじゃったやわらかいちゃんを見つけました……。犬やネコって自分が死んだのがわからないって言いますよね。だから、やわらかいちゃんも、私の所に帰ってきたのかもしれない。

心霊写真を撮ったこともあるんです。田舎にいた頃なんだけど、原付バイクを買ったから、記念にバイクを撮ったんです。できあがった写真を見たら、バイクの奥に男のコが写ってるんですよ。学ランを着ていて、金ボタンもハッキリ写ってる。それで、手をふったり、敬礼したり、そうですね、5枚くらい写ってました。全部ちがうポーズで。

鑑定してもらおうと思って、心霊写真の本に送っちゃったんだけど、返事がないんですよ。あれば見せてあげられたのに。

やっぱり田舎ですからね。東京なんかよりもそういう機会が多いのかもしれません。東京に来てからは、ちっとも見なくなって、ホッとしてるんです。

彼女は、この恐ろしい体験の数々を少しも恐れてはいない。なにしろ、金縛りにあい、耳元で人の声がしても「うるさいわね。静かに眠らせてよ」と思うのだそうだ。人間、慣れるとこうなるのであろうか。

スペースの関係で削除させていただいたが、彼女の体験はこれだけではない。それらの話を、まるで「昨日数学の先生がね……」といった雰囲気で話した。この愛らしい彼女のこんな一面を、あなたは信じられるか!?　なお先出のE氏が早早に席を立ったのは言うまでもない。



〈花島優子ちゃん情報〉セカンドシングル「あなただけ change me」好評発売中！

〈里中茶美情報〉ファミリーミュージカル『私のあしながおじさん』主演。8月31日まで後楽園アイスパレス劇場にて公演

撮影／江尻宏明

驚異の世界！　あなたは信じられるか!?

早坂好恵chan 超能力(ダウジング)に

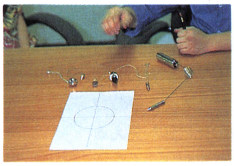
プロローグ　ダウジングとは?

ダウジングにあたる日本語はない。堤氏は便宜上〝放射能探知術〟と呼んでいる。つまり、すべての人間、物質は何らかのエネルギーを放射しており、そのエネルギーを振り子などで探知するのが、ダウジングなのだ。また、そのエネルギーを感知する人が〝ダウザー〟である。

言葉はないが、日本では古くから、このダウジングが行われており、古来、水脈を探すために用いられた水占いなども、この一種。

アメリカやイギリスでは、40年前にダウザー協会が発足。現在は、３万人（アメリカ）の会員がいる。６年前、日本のダウザー協会に入ろうと、アメリカの協会に問い合わせた堤氏は、日本には協会がないことを知り、自ら設立したそうだ。現在の会員は、約30人。

探したいものを見つけることのできるダウジングは、スプーンを曲げたり、硬貨に穴を開けるタイプの超能力よりも、ずっと実生活で役に立つ力なのだ。



▶ごくフツーの紙に、単なる円と、円の中心を通る直線を書く。これでトレーニング！



「振り子が動くのはなんとなく怖いなあ」

早坂好恵chan

PROFILE

●はやさかよしえ／1975年９月25日生まれ。154cm、40kg。Ａ型。９月５日に『ビデオの好恵第１巻～マレーシアふたたび～』でデビュー。シングルは10月３日「絶対！Part2」だ。心して待て！

DATA

●デビューシングル「絶対！Part2」は作詞／及川眠子、作曲／松本俊明、編曲／鷺巣詩郎の豪華スタッフによる名曲。すばらしい!!



挑戦Ⅰ　まず、己れを知れ…



▲いつもは明るい好恵ちゃんの、この神妙な表情を見よ！　まだ半信半疑

まず好恵ちゃんは（５円玉に糸を結びつけた）振り子の持ち方をマスター。きき腕で糸を持ち、脇はげんこつ１つ分開ける感じ。糸を持つ位置は、チューニングポイントといい、計算して出すこともできるが、堤氏は「やりたいようにやればいい」とラフなご指導。用意していた紙の上に振り子を垂らし、前後に動くと思いながら、視線を紙に書かれた直線に沿って、１秒間隔で前後に動かす。すると！　振り子が前後に動き出した！　好恵ちゃんの手は静止しているというのに……。好恵ちゃんはビビッたのか振りこを放して「大丈夫ですか!?」と心配顔。堤氏は笑顔で「あなたが正常で健康体だから動くんですよ」。同じように、円に沿って右回り、左回りに挑戦。簡単にクリア。実にキレイに動く。次は、「私は女です」と答えがわかりきっている質問を自分にしながら、振り子を持つ。右に回る。次は「男ですか」左に回る。つまり好恵ちゃんの場合、YESなら右回り、NOなら左回りに振り子が動くというわけ。約70%の人がこのパターンで、ビートたけしは逆だったそうだ。やはりひねくれているのか……。「なかなか優秀」と太鼓判を押された好恵ちゃん、興味シンシンで次のステップへ。いよいよダウジングに挑戦！



▲チューニングポイントを探す。けど、自分の持ちやすい位置でやったほうが、結果がよかった

キャンペーン・スケジュール

〈夏は好恵でどんじゃらホイ！〉

８月８日・仙台、９日郡山、12日小松・金沢、19日備中高梁・広島、21日池袋23日戸塚、25日神戸・元町・西神中央・26日京阪くずはモール・天満橋28日北九州・福岡、29日熊本・福岡天神、９月２日札幌。時間・場所等は☎03・221・3212（ポニーキャニオン）か☎03・791・2211（田辺エージェンシー）できいてちょうだいな。



▲堤氏はマジックも得意。ネタをこっそり教えてもらって、好恵ちゃん大喜び!!

挑戦す!!

人が科学する心を得て以来、長い歳月が流れた。だが、まだ超能力は、その科学の力をもってしても謎のベールをはがされることなく、人の手のまだ触れぬ領域にある。それゆえ、人は超能力を信じず、その存在を頭から否定してしまう。しかし、本当に超能力などないのか…!?アイドル早坂好恵が、今、現代に残された謎に挑む!!

挑戦II　コップの謎を解け!!



▲「リラックスして。塩水がわからなくても、死にゃしないんだから」「……ハイ…」

3つの同じコップに、同量の水。しかし、その中の1つだけが塩水である。その塩水を、振り子を使って当ててみる。がんばれ！

まず、紙コップに用意した塩水を飲んでみる。これによって、塩水の塩からさを確認。塩水のイメージを、頭にインプットするわけだ。

「しょっぱい」と素直な感想をもらした好恵ちゃんは、各コップの上に振り子をたらし「これは塩水ですか？」と念じる。YESなら右に、NOなら左に振り子は回るはずである。



▶塩水がエネルギーを放射している。そのエネルギーを探知する……と、言葉で言うのは簡単だけどね

最初のコップ──振り子はかすかに左に周る。「ちがうや」と次にうつる好恵ちゃん。振り子が動く感触を、完全に覚えたらしい。

2番目のコップ。なかなか動かない。「もう一度サンプルを飲んでごらん」のアドバイスを受け、再度挑戦。やはり動かない。「次のコップをやってもいいですか」「どうぞ」。2番目はとりあえず保留。

3番目のコップに振り子を垂らす。なんと右に周り始めた。「これだっ！」と喜んで飲んでみる。「しょっぱーい！」やった！正解！　コンプ編集部応接室を埋めたスタッフから、拍手の嵐。好恵ちゃんも自分で拍手！



▲みごと塩水を当てる！　はりつめていた雰囲気がなごやかになった瞬間

堤氏によると、ダウジングは火事場のバカ力と同じで、追いつめられると、力を発揮するそうだ。どうしても必要なモノを探すときや、誘拐された人を探すときなどは、確実に力があらわれる。本来ならば、塩水を探すような、どうでもいい場合は難しい。

きっと好恵ちゃんは、あまりにも大勢の人間に見つめられ「失敗したらどうしよう。記事にならなかったらどうしよう」と心配し、追いつめられていたのでしょう。結果的には、そんな精神状態がプラスに作用して、みごとダウザーの仲間入りをしたわけだ！

挑戦III　暴け！　トランプの秘密



◀振り子がハッキリ動くようになる

塩水の次はトランプ。5枚のカードをふせ、1枚の指定されたカードを探す。まずまん中に振り子を垂らし、どの方向にそのカードがあるかを探る。右に揺れる。よし、右側だ。右側の2枚のカードをやってみるが、ハズレ。なんと探していたカードは、左側にあった。キンチョーがほぐれた証拠か？

ひと通りの指導が終わると、好恵ちゃんから質問。「部屋の中で大切なカードをなくしちゃったんだけどそれも探せますか？」「できるよ。まず部屋の入り口で本当にこの部屋にあるかを知る。次に部屋の角に立って、どの方向にあるか。向かい側の角に立って、方向を知る。その線が交差した所にあるはず。部屋の絵を描いてやってもいいよ」後日、好恵ちゃんに会ったところ、ミゴトこの方法でカードを発見したそうだ。

「正常だから動くんだよ。安心して」

堤裕司氏



DATA

●堤氏はダウジングを広めるために、本を出版。タイトルは『驚異のダウジング　振り子で世界を透視する』だ。太田出版刊。予価850円。必読だ!!

PROFILE

●つつみゆうじ／1962年8月9日生まれ。福岡県出身。11歳のときにUFOを目撃。超能力等に興味を持ち始める。日本ダウザー協会代表として、TVなどでも活躍。

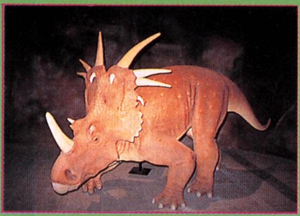


恐怖!!

ジュラ紀&白亜紀がキミを呼ぶ

'90大恐竜博

ジャネット・ジャクソンに続き、JALに乗ってやってきたのは、なんと恐竜だった！　恐竜化石のメッカ・カナダはアルバータから幕張に集結。



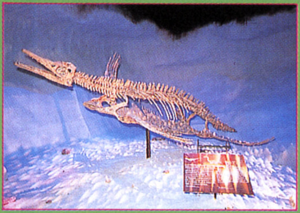
スティラコサウルス

▲5.5m、4 t。白亜期後期。鳥盤目角竜亜目。植物食。「スパイクのあるトカゲ」



トリケラトプス

▲9 m、 5〜6 t。白亜期後期。鳥盤目角竜亜目。植物食。「3本の角をもつ顔」



トリナルロメルム

▲5 m、0.8〜1 t。白亜期後期。鰭竜目。肉食。カナダ・マニトバ州で発掘



ティラノザウルス

▲12m、 6 t。白亜期後期。竜盤目獣脚亜目。肉食。「暴君トカゲ」の意味

恐竜は今から２億500万年前、つまり中生代になって2500万年たった頃に登場し、6500万年前、中生代が終わると同時に絶滅した――。どーだ、気が遠くなるような話だろう。このせちがらい世の中において、これほどにダイナミックな話は、他にあるまい。日本はその頃、当然海だったので、日本にゃ恐竜はおらん。そんなわけで、今回の恐竜は、カナダのアルバータっつう所から、わざわざお見えになったのだ。ありがたい。我々人類の歴史はたった500万年。こんな若輩者のために、恐竜様は地球の神秘を伝授するために、国境を越えてくださったのだ。日本人の富の象徴・幕張メッセには種々様々な恐竜がおごそかに待っている。さぁ、退屈な夏休みの日々を、中生代への旅でバラ色に変えようではないか！

カスモサウルス

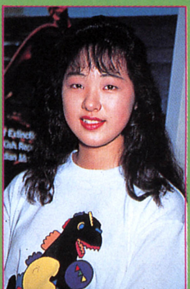
▲名前の意味は裂けたトカゲ　5 m、 4〜5 t　白亜期後期に生息

恐竜人間



▶恐竜が知的生物に進化するとこうなるといわれる。これに似た人を知っているぞ

人間



▶人間・ギャル科。明るい笑顔で迎えてくれる。ミニスカートが目印だ

ティラノザウルス

▲誰もが知ってるティラノちゃん　これは想定によって、肉をつけた標本　とてもデカイ　ティレル古生物学博物館所蔵　ブライアン・クーリィ製作

DATA

「日立ディノベンチャー'90大恐竜博」９月２日まで開催。会場　幕張メッセ。料金　2000円（大人）1600円（中人）1200円（小人）。開場時間 10時〜17時（土・日は10時〜18時）

撮影／江尻宏明

あなたを恐怖の世界へ招きいれる……

心霊さんいらっしゃい

告 知

「心霊さんいらっしゃい」では、本物、ニセモノを問わず心霊写真を募集しています。「おっ、こりゃ霊に見えるぜ」という写真を本誌「心霊」係まで、お送りください

第1回スペシャル 心霊写真はこう撮れ!!

科学では決して解明することかなわぬ神秘の世界に迫る驚異の新企画！　第1回は拡大版で、“心霊写真の作り方”を、伝授いたしましょう。



◀二重露出。亡霊編集者が浮かびあがるのだ



▲グリーンのフィルターをかけて撮った“死人の手”



◀二重露出。道路に交通事故死者の地縛霊が出現



◀これも事故死者の霊だが、ポーズはちょっとやりすぎ



◀ビル街に浮かぶ怨霊の顔。これも二重露出なのだ

その1 SFXに頼れっ

心霊写真なんて、そうかんたんに撮れるはずがありません。撮れなければどうするか？はい、作っちゃうのですね。まずは最近、進歩著しいカメラのギミックを駆使して——。

心霊写真を作るSFX（と、いうより単純なトリック）は、二重露出に始まり、二重露出に終るといわれています。つまり、なにげない風景写真を撮っておいてからフィルムを巻きもどし、そこに人の顔や手を写しこむのです。心霊写真の80%は風景に顔etcがダブッているものですから、これは効果的。また、シャッター解放してライターの火をゆっくり移動させせながら撮れば、人魂のできあがり。問題は、アングルに工夫することです。

その2 いそうな場所を探せっ

過去に大惨事があった場所を撮る。これはもう、ズバリです。いや、そんな大惨事とまではいかなくても、交通事故のあった場所なら、だいじょうぶでしょう。写っている確率は、とても高いものです。また、そういう場所で撮ると、なんでもない写真でも、けっこう不気味に見えてくるものです。

ただし、極力、他人に見られないように。とくに事故現場を撮っていて警官にみつかると、あとが面倒です。



◀なんでもない壁でも、恐いのだ



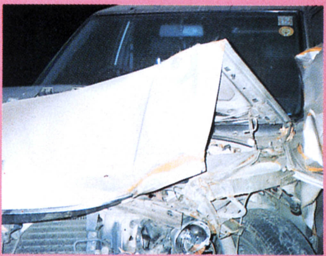
◀白黒、というのも、けっこうきく・・

心霊写真の謎

心霊写真が抱える矛盾点！ それはいったいなんなのか!?

いわゆる心霊写真を見ていて、疑問に思うことがある。霊は肉体を失った存在なのに、なぜ、生前の顔をし、あまつさえ服まで着ているのかということである。メガネかけてるヤツもいるぞ。それに、人の顔なんて一生のうちにずいぶん変わる。いったい、いくつのときの顔で化けて出ようかなんて、悩んだりしないんだろうか？

で、ものの本によると、霊は生前を懐かしがって、自分がいちばん幸福だったときの容姿（衣服も）を作ってあらわれるのだそうだ。ただし、脚までは神経がまわらないので、幽霊には脚がないのだそうである。ホントかなぁ。でも、そうなんだそうである。



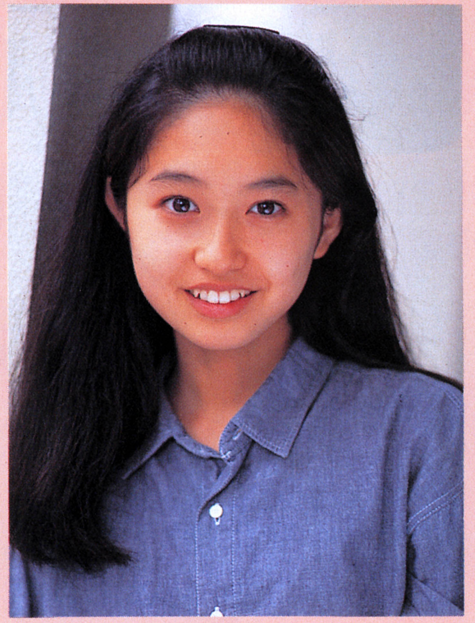
▲心霊写真は謎と恐怖と矛盾に満ちている。だから、おもしろいのだ

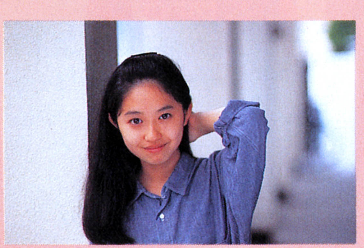
小川範子のおっこらせ日記

NORIKO OGAWA



久しぶりの若者とのランチにとまどう今月の範ちゃん





▲最近は洋楽にも興味が出てきました。まだ知識がないので、いい曲があったら教えてくださいね

今月は前のページのほうで心霊特集をやっているそうです。やっぱりこの時期って、そういう話が多いのかしら。学校でも、みんなで怖い漫画を持ち寄ってきて盛り上がっています。私はこの時期に寝不足すると、コンサートと試験に響くので、仲間に入らずにいたのですが。

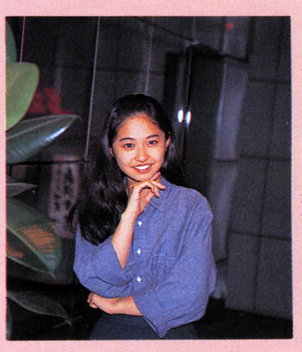
そうですね、私は金縛りはよくあうんですよ。それこそタクシーの中でもあっちゃうくらいで、場をかまわず。でも、金縛りっていうのは、霊によるものと、疲れによるものの2種類があるんですって。私のはきっと疲れによるものだと思うんですよ。霊感もないと思うし……。ただ『魔夏少女』というドラマをやっていたときに、ドラマの中でブラシを使っていたんです。お母さんが娘の髪をとかすことが、心を交わす儀式のようになっていたんだけど。そのブラシが、急になくなっちゃって、最後まで出てきませんでした。それはいま考えても不思議ですね。

先日『裸の大将』のロケで岡山に行ってきました。あき時間に倉敷の美術館へ。フランスに行ってから、美術に興味が出てきたみたい。クロード・モネなんて好きですね。『裸の大将』は子供の頃から見ていた番組で、自分が出演できるなんてすごくうれしい。芦屋さんはふだんは普通に喋るんだけど、とっても素敵な方でした。岡山の方言にも挑戦してますのでお楽しみに。9月に放映される予定です。

お仕事で旅をする機会は多いのですが、やはりまったくのプライベートで行けるのがいちばんですよね。フランスが実現したので、次はオーロラを見にアラスカに行きたいな。モロッコもいいな。危なっかしそうで、面白いんじゃないかしら。

ただいま期末試験中です。(今日は中休み)先日、みんなでお昼を食べに行こってことになって、私も時間があったので、連れて行ってもらいました。ファミリーレストランをちょっとオシャレにしたようなお店で、洋楽のビデオクリップが流れているような。それでみんなはランチセットを注文したんだけど、ハンバーグだったので、私はひとり淋しくホウレン草とツナのスパゲティーなんかを食べまして。食べながらふと気づいたら、私って食べるスピードが異様に早いんですよ。いつも仕事の合間にあわてて食べてますからね。でも新鮮でしたね。久しぶりに、若者の顔を見ながら食事をしましたから。毎日、私のまわりは大人で、お酒を飲んでるでしょ？ それが、若い女の子がジンジャーエールを飲んでるんですよ。いやー、新鮮、新鮮。そのうち他のお客さんに「小川範子だ！」って気づかれちゃったので、出ようってことになって。レジの所でお店の人がお皿とペンを持ってきて「サインしてください」って言うんです。で、したんですけど、そのペンが水性だったような気がするんですよね。それから、お店を出たらガチャンって音がしたんだけど、あのお皿はどうなっちゃったんでしょう。

まもなく4年目に入る「おっこらせ日記」が単行本になることになりました。連載は今後も続きますので、末長くよろしくお願いします。単行本に何か素敵なアイディアがあったら教えてくださいね。



◀コンサート、けっこう派手だったでしょ？



読者通信

「おっこらせ日記」単行本化決定！

おかげさまで単行本になります。これも範ちゃん＆スタッフの皆様、そして手紙を送り続けてくれた読者様のおかげです。感謝！ 歌手デビューしてからの約3年間を綴る予定。発売は10月末です。

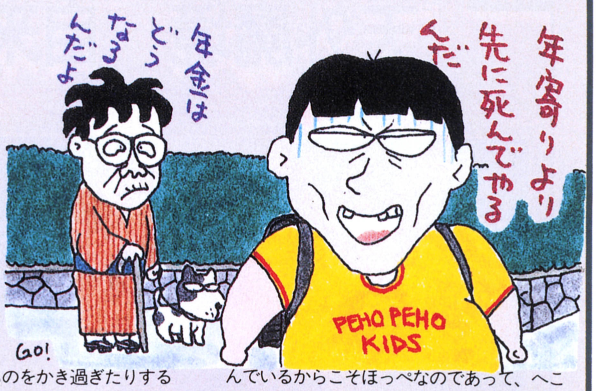
「単行本でこんな企画はいかが？」「あのときの範ちゃん発言に質問」などのご意見をお待ちしております。それからコンサートに出かけた人は感想文もね。コンプ編集部「範ちゃんの単行本買うよ」係まで。今月は生写真はもちろん、新曲「バスルーム幻想」にちなんで作られた、バスミディを5名様に。今月のラッキー野郎は荒井康洋、松中聡一郎、沼田剛志、吉田智志、中島圭の5人。今後もよろしく頼みますぜ。

撮影／江尻宏明

小田嶋隆の

新妖怪百物語

ぺほぺほの巻



怪奇シリーズのトリをとるのは小田嶋隆。当然だ。彼は妖怪を通じて、この世の恐怖を研究し続けてきたのである。恐るべし!!

古今東西、子供のほっぺはふっくらしているものと決まっている。飢餓に苦しむ東アフリカの子供たちでさえ、手や脚はヒョロヒョロにやせても、おなかとほっぺだけはふっくらとしている。日本の子供だってそうだ。ちょっとまわりを見回してみたまえ。小学校の校庭や公園のブランコの周辺には、か細い体の上に小錦や大乃国みたいな大ほっぺ顔を乗せたガキがゴロゴロしている。

ところが、最近、都会ではこの「子供─ほっぺさん」の原則が無条件には通用しにくくなってきている。つまり、頬のこけた子供が増え始めているのだ。

頬のこけた子供。

これは、ちょっと気味が悪い。「すばやいナメクジ」や「猫背のワニ」と同じぐらい気味が悪い。なぜなら、ほっぺは生命力の源泉であり、生命力の塊であるはずの子供の頬がコケているということは、人類の将来が危ないということだからだ。

ほっぺのふくらみは、やせているとか肥っているとかそういうこととはあまり関係がない。むしろ、ほっぺは人間の精神のあり方とより深く関連している。だから、たとえば、ある人間が、精神的なプレッシャーから冷や汗をかいたり、あるいは恥をかいたり、原稿やせんずりのようなものをかき過ぎたりすると、そいつのほっぺはてきめんにこけ始める。

これをいわゆる「カキコケの法則」という。

ちなみに今年で三十四歳になる私の頬は、あらゆるカキ過ぎの蓄積で、見事なばかりにコケまくっている。であるから、苦しい〆切の夢を見ながら眠っている時など、私の頬には寝汗の水溜まりができる。悲惨な話だが、これが大人の人生というものなのだ。

で、結論を述べるが、最近、頬のこけた子供が増えているのは、要するに子供たちが多大な精神的ストレスを感じているからだ。

昔は、学校に行って、遊んで、飯を食って寝れば、ガキの一日は終わった。ところが、今のガキの生活はそんなに単純ではない。教科書の文字は昔よりずっと細かくなったし、ランドセルの中身は重くなった。おまけに、兄弟が少なくなった分だけ親の監視は厳しくなったし、遊ぶ時間も、遊ぶ場所も、遊び仲間も、全部が全部減ってしまった。増えたものといえば塾と参考書とメガネぐらいなものだ。これでは頬がこけないほうがどうかしている。ともかく、ガキの生命力が減った分だけ、ほっぺはへっこんだのである。

このような、こけたほっぺを持つ子供を我々は「ぺっほ」と呼んでいる。ほっぺはふくらんでいるからこそほっぺなのであって、へこんだほっぺはぺっほであると思うからだ。

さて、この「ぺっほ」状態のガキは、すでに妖怪の前段階にある。これまでに何度も繰り返してきたように、人間を妖怪化させるのは、いつだってプレッシャーと、欲望と、生命力の偏りなのである。ともかく、「ぺっほ」が、もう一段階進んで、「ぺほぺほ」つまり、「頬がこけている上に肥っているガキ」になると、こいつはもう、妖怪なのである。

ストレスによって頬がこけているところに、さらに多大なストレスがかかると、ガキは食べることによってストレスを解消しようとする。と、当然肥満児になるわけなのだが、あまりにも、ストレスが激しい場合、肥りながらも相変わらず頬はこけ続ける。ここに妖怪「ぺほぺほ」が誕生するのである。

「ぺほぺほ」は、体中に皮下脂肪とストレスを蓄え、なおかつ、ひとかけらの生命力も持たず、また、握り拳が入るほどに深いほっぺを持っている。そして、そのほっぺの深みは、実は生命力のブラックホールなのだ。

夏休みが終わって、ほっぺだけ夏やせしているヤツを見たら、絶対に近づいてはいけない。うかつに近寄ると、キミの生命力は「ぺほぺほ」のほっぺの中に残らず吸い取られる。

イラスト／中野豪

DISC

東映名作長編動画続々LD化!!

巨匠・宮崎駿の参加した古(いにしえ)の名作たちが光ディスクで、今、よみがえる!!

今では見る影もないが、かつて東映動画はアニメ史に残る超名作を次々と世に送りだしていた。『わんぱく王子の大蛇退治』『太陽の王子ホルスの大冒険』『長靴をはいた猫』『どうぶつ宝島』などなどである。

その東映動画の傑作が、この8月からどんどんLD化されていくことになった。8月24日には『長靴をはいた猫』と『空飛ぶゆうれい船』。10月には『太陽の王子ホルスの大冒険』『どうぶつ宝島』が発売されるのだ。万歳。

で、実は東映長編動画のLD化は今回が初めてではない。以前、東映ビデオからちゃんとLDが出ていたのである。しかし、今度のLDは新マザー、ノートリミング版で、予告編もついている。ついでに音声はデジタルだ。まあ、21年も前の作品なので、デジタルサウンドにしたところで、そんなに音質がアップするわけではない。しかし、少しでも高いクオリティのLDを出そうという姿勢は、好感が持てる。

さて、『長靴をはいた猫』は脚本を井上ひさしと山元護久のコンビが担当し、大塚康生、宮崎駿といった強力スタッフが参加している。『空飛ぶゆうれい船』は宮崎駿原画による戦闘シーンが有名だ。

アニメーションなんて言葉が一般化していなかった頃のマンガ映画の良さが満喫できるこのLDシリーズ。ファンはまた、懐の心配をしなくては…。

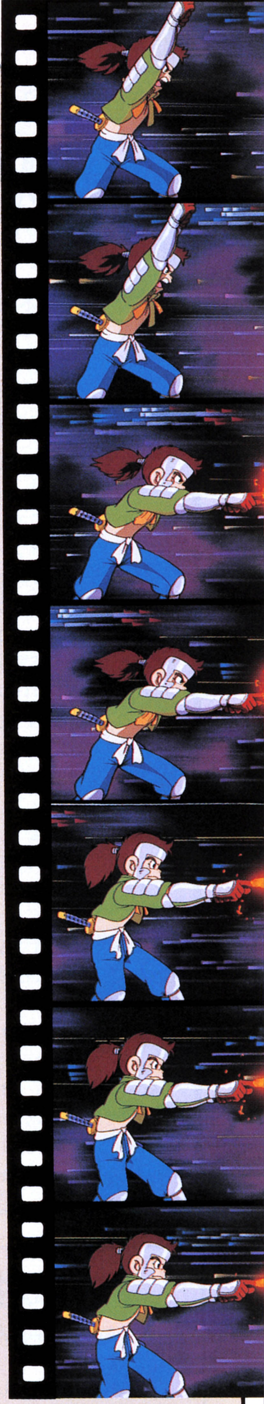


▲LDの価格は『長靴をはいた猫』も『空飛ぶゆうれい船』も7800円(税込み)。『銀河鉄道999』もリリース

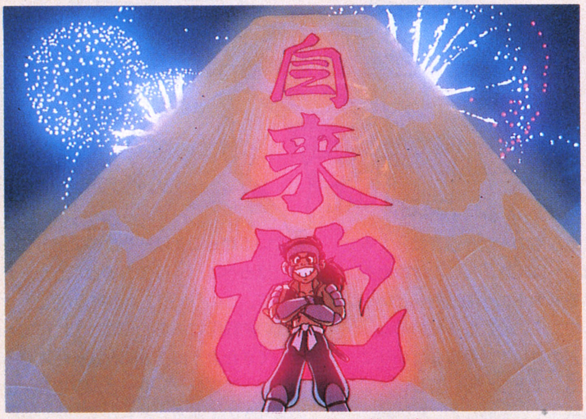
OVA

『天外魔境　自来也おぼろ変』

ついに完成！ 和風ヒロイックファンタジーアニメ

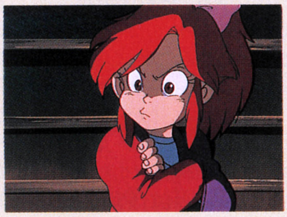


先頃発売になった『天外魔境自来也おぼろ変』上巻の見どころを紹介しよう！未見の人は要チェックだ!!



▲とある城に忍びこんだ自来也は名を問われて花火で答える！







▼普段はひょうきんな自来也も、イザというときにはこのような真剣な表情になる

▲大蛇丸にゾッコンの女忍者・綱手。CV（声優）は江森浩子

◀上巻の冒頭に出てくる城も、オリエンタル調。下巻は８月24日発売だ

このＯＶＡのスゴイところは、まずスタッフ。監督の竹内啓雄氏は『エースをねらえ！』から『美味しんぼ』まで、多くのＴＶシリーズを手がけたベテラン。また、アニメーション製作の東京ムービー新社も、『ルパン三世』『キャッツアイ』など、アクションものからギャグ作品まで幅広く製作している会社だ。音楽の田中公平氏は『魔動王グランゾート』から、ＯＶＡの傑作『トップをねらえ！』を作曲しており、まさにベテランスタッフが総結集という感じなのだ。

さて、上巻の見どころを、監督の竹内さんに聞いてみると「上巻は、まず最初の自来也登場シーンと邪神斎の妖術のシーンが画面的には派手で見ごたえが、そしてドラマ部分では塔の中でヒーローの少年盗賊、自来也とヒロイン雪姫のやりとりがいいのではないかと思います」とのこと。

今回発売された上巻の物語は、謎の秘宝〝ヒルコ〟をめぐって、自来也と邪神斎、それに邪神斎を狙う大蛇丸との戦いが描かれている。ところで、上下巻に分かれている場合、クライマックスは当然ながら下巻にきてしまう。そのため、下巻では最初から最後まで攻防戦が続くアクション編になりそう。

また、この『天外魔境』シリーズの設定は『魔神英雄伝ワタル』『魔動王グランゾート』のレッド・カンパニーが手がけているだけに、和洋折衷ともいうべきハリウッド・オリエンタル風の変な世界が展開されている。

OVA　ベスト10

順位	タイトル	発売元
1	CAROL	CBSソニー
2	緑野原迷宮　SPARKLING PHANTOM	ビクター
3	新・キャプテン翼　第12巻	CBSソニー
4	八神くんの家庭の事情（全３巻セット）	キティビデオ
5	聖闘士星矢　１	東映
6	超獣機神ダンクーガ　ACT.4	バンダイ
7	宇宙戦艦ヤマト　完結編	J.A.V.N.
8	天空戦記シュラト　VOL.8	キング
9	ダンボ（日本語吹き替え版）	DHV
10	GALACTIC PATROL レンズマン EPISODE 2	キャニオン

６月１日～30日オリコン調査

MOVIE 最新戦闘ヘリが、日本上陸!

『アパッチ』

時速225マイル、上昇スピード分速3000フィート、1700馬力の世界最強の戦闘ヘリ"アパッチ"が登場する、迫力満点のアクション・アドベンチャーだ。



◀アパッチ・ヘリコプター機動部隊。その戦闘が、まさに見ものなのである

麻薬シンジケートのテロに対決すべく南米に派遣される、陸軍パイロット(ニコラス・ケイジ)と頑固な指導教官ブラッド(トミー・リー・ジョーンズ)。2人の対立を軸に、アパッチ・ヘリコプター機動部隊の活躍を描いている。

このアパッチが、そのままシミュレーションできるゲームが『ガンシップ』。各種兵器やベトナム戦争などのデータがインプットされ、パイロットの適性審査にも使われているリアルなゲームだ。映画を見たら、きっとプレイしてみたくなるはずだ。



▲8月11日より、日比谷映画他でロードショー。爆音がもうすぐ君に届く!!

超リアルな映像が、キミを襲うのだ!



昔、"マカロニウエスタンを見終えて映画館から出てきた客はみんな自分をクリント・イーストウッドだと思いこんだかのようになる"なんていわれた。『アパッチ』を見て、戦闘ヘリのパイロットになりたくなったキミには『ガンシップ』。超リアルだ。

MOVIE ついに来た! 歴史的大公開!!

『天と地と』

みんなが見た。キミはもう見たか!? 日本映画史上に輝く超大作『天と地と』。数々の興業をぬり変えた。『天と地と』は最早、社会現象なのである!!



撮影/舟喜力

▲主要関係者による鏡びらき。酒がしぶきとなり、陽光を受けて輝いたのであった

さる6月23日、ついに『天と地と』が劇場公開された。総製作費50億円という超大作の、歴史的大公開である。

当日、主要関係者は東京の神田明神に朝9時に集合。大ヒットを神に祈願した。その後は鏡割りで気勢をあげ、角川春樹監督をはじめ、榎木孝明、渡瀬恒彦、津川雅彦、伊藤敏八、財前直見といった主要キャストは、多くの観客が待つ劇場へと出発した。舞台あいさつのためである。

スターたちが一同に会するとあって、最初の舞台あいさつ会場、渋谷パンテオンは大勢の観客がつめかけ、熱気ムンムン。舞台にひとりひとり、姿をあらわすたびに館内には大きな拍手が鳴り響いていた。

その熱気は数字にもあらわれた。初日の動員数はこれまでの邦画の最高作『南極物語』を軽く抜いたとのこと。史上空前のヒット作になることはまちがいない。

なお7月1日には音楽担当の小室哲哉氏のサイン会があり、こちらも大盛況であった。



▲新宿・伊勢丹の小室哲哉氏サイン会

JOT 吊端撃彦のオナニー放談
全日本オナペットTOP40選考委員会

夏はDカップでGO! 五島めぐ初登場!!

フォーッフォッフォッ、諸君、毎度毎度同じような書き出しで登場している、私が吊端撃彦である。いよいよ暑さも本番だが、私はクーラーもない部屋で1日16回はオナニーをこいているぞ。人間、最終的には知性よりも体力よ。諸君も夏バテにめげずに頑張ってレバ刺しでも食ってくれたまえよ、フォッフォッ!



▲川島真帆『アヌルの女』(アリスJ)笑顔がスコッと抜けてる新人ギャル。フェラチオのうまそーな口元が良いぞ

では今月もチャート解説に移ろう。まずはあいかわらず全然衰えを見せない樹まり子である。最近ますます脂肪のノリも絶好調で、樹でオナニーすると、暑苦しくて暑苦しくても一辛抱たまらんというかんじだ。夏場にこそ暑苦しいタイプのオナペットを使い、汗だくだくで快感を得るのが吊端は好きだ。イキ終わったあとに窓を開けると、ふと涼やかな風が吹く。その心地良さがまた、真夏のオナニーの素晴らしさでもあるわけだな。

そーいう意味では、今月初登場6位の五島めぐは期待が持てる。なんせ全身これ肉のカタマリ、Dカップバストもたわわに実り、まさに汗がしたたり落ちそうなギャルだからである。バックから手をまわして胸をもみつつ、ズッコンバッコン想像力を働かせていただきたい。赤マル。



◀五島めぐ『あぶないデカパイ』(A・J)

初登場9位の川島真帆は、笑顔がスコーンと脳天気なご陽気娘。ハワイ別荘地の青い空、乳首はちょっと黒いけど。

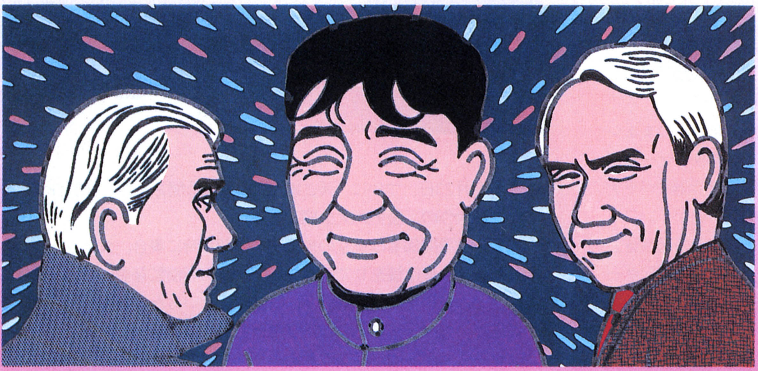
今月	先月	GAL
1	1	樹まり子
2	2	小沢奈美
3	3	木田彩水
4	7	高倉真理子
5	10	庄司みゆき
6	初	五島めぐ
7	4	田中露央沙
8	5	松坂季実子
9	初	川島真帆
10	8	南雲ひとみ

イキなカントク 實相寺昭雄の



ナメてかかれ!

「所詮、人生死ぬまでの暇つぶし」を座右の銘とする監督。映画を終えて一区切りの最近だが、さらに暇つぶしは続く。今回は幸福だった『ウルトラマン』時代の追想ふたたび！



イラスト／塩見正一

古い仲間に甘える

この間の『ウルトラQ　ザ・ムービー　星の伝説』では、昔、円谷時代につき合った古い仲間というか、俳優さんたちに協力してもらったが、ひさびさに顔を合わせて、たのしい思いをした。

『ウルトラマン』の小林昭二さん、黒部進さん、毒蝮三太夫さん（当時は石井伊吉という名前だった筈だ）『Q』の西條康彦さん、である。他の方々にも声をかけたのだが、スケジュールなどで、うまくまとまらなかった。

西條康彦さんとは、円谷プロで何回も顔を合わせていたが、たしか実際に現場で仕事をするのは初めてである。お互いに忘れているのかもしれないが、とにかく何度も仕事をしているような錯覚もあり、二十年ぶりの再会にも違和感がなかった。西條さんは俳優業を止めて、スナックの経営者として悠々自適の生活だが、カンはひとつも鈍っていない。出演のカット数は少なかったが、カチンコが鳴った瞬間に、空白の時間を忘れさせる動きで、感心してしまった。寺田農さんとアドリブのかけ合いだったが、思わず「カット！」の声を忘れ、見とれてしまう面白さだった。これからも、機会があったら登場してもらいたいものである。

黒部進さんとも、仕事をするのは『ウルトラ』以来で、長い間の空白があった。現在も真面目そのもの。物腰の落ち着き方も変っていない。昔、現場でも隊員たちのまとめ役というところだったが、ロケ先の宿で酒盛りの折など、喧嘩を見事に収めるのも黒部さんだった。今回久しぶりに、その笑顔に接した。まるでタイムマシンに乗った感じで、ほんのちょっとしか出てもらえないのが残念だった。黒部さんも頭に少し白いものが混じってきたが、若々しさは二十年の流れを忘れさせる。

歳月を感じさせないという点では、小林昭二さんも毒蝮三太夫さんも同じである。もっとも、このお二人とは『ウルトラ』以外でも何度か仕事をしているので、あまり〝ひさびさ〟という感じではなかった。

お二人は同一シーン内での出演だったので、スタッフもまじえて昔話に花が咲いた。

小林昭二さんは、当時から位置の正確な人で、大仰でなく、カメラに対して何センチという角度で画面の中に立場を決められる才がある。何度リハーサルをしても、位置がふらついて決まらない人もいるが、小林さんはかなり厳しい画面上の要求にも狂うことがない。それで芝居の質がおろそかにならないのだから、毎回感心させられていた。

昔、『風』という時代劇で、長い移動のカットで最終位置をピタリと決めなくてはいけなかった折、本番で位置がズレたので小林さんに、

「もうちょっと前です。むづかしいから何か目印を作りましょうか」

と言うと、

「いや、カメラと移動車が数センチ、来足りないんだ」

と、逆に指摘されたことがある。調べてみると、その通りだった。気持ちだけでなく、かたちもきちんと決められる演技の職人として、ほんとうに貴重な人だ。今回の映画でも、クレーンと合わせる位置、ナメに入る構図、すべて小林さんは寸分も違えることはなかった。

そういうことでは、一見毒蝮さんは磊落で、気持ちに任せて動き回ってしまいそうに見えるが、彼も神経は細やかで、位置決めが上手い。駆け下りてきて、ワイドレンズの前で銃をつきつけるカットなども『ウルトラ』のときに、さほど苦労せずに撮ることができた。今回の刑事役で、遺品の鉛筆を出すカットでも、NGはなかった筈だ。

毒蝮さんは話術の名人だから、現場がひどく盛り上がる。私はいっしょに仕事をするたのしさから、つい声をかけてしまうのだが、ATGの『あさき夢みし』など、結局タダ働きをさせてしまった引け目もある。もっとも、私は都合よく忘れているが、そのときは弁当代も彼に持ち出させていたそうで、仲間に甘えるのもいい加減にしなくてはと思っていた。

それでも、また今回も、いろんな仲間に甘えてしまった。毒蝮さんは、きっと次の機会も甘えさせてくれるだろう、などと心の片隅で思っているから、私も始末の悪い人間だ。

CORDINTE／MINORU KAWSAKI LOGOILLUST／YUTAKA KONDOH

7月27日



宇宙1(いち)面白いイコちゃんビデオの魅力をたっぷりお見せします♡

TERRESTRIAL DEFENCE GIRL IKOCHAN

PERFECT BOOK

地球防衛少女イコちゃんパーフェクトブック

A4変型　予価1300円

ついに発売!!

ビデオ好評発売中!

「地球防衛少女イコちゃん――大江戸大作戦」監督：河崎実　監修：京本政樹　出演：増田未亜・吉野里亜・竹中直人・中村大樹・中山昭二・京本政樹（特別友情出演）他。製作：バンダイ・角川メディア オフィス・リバートップ　発売元：バンダイ　VHS カラー55分 ステレオHiFi　税込￥10,094

角川書店

SPIRITUAL PROTECTION SHELL

シリウス軍個人携帯用理力子「理力殻」

えーさて、地球連邦軍の次はシリウス軍。

理力戦闘が基本となっているシリウスにはパワードスーツ系統の兵器は存在せず、白兵戦闘はもっぱら理力子に頼らない精神装甲を武器にするのが普通でした。と・こ・ろ・が地球連邦のACS（Active Charge Suitの略。ムムッこー書くと気のせいかカッコイイぞ）やマシーン兵器の再生等でプレッシャーを感じまくったシリウス軍上層部では各種対抗兵器の開発を指令、そンなかのひとつに個人単位で携帯可能な理力子を開発というのがあった。理力子て一のは人間が発する理力を増幅する、いってみれば増幅装置みたいなモンというのは以前説明したケド、それまでは戦車や戦闘機に装備されるようなデッカイ物しかじつはできなかったのである。それがシリウスの技術革新ってヤツで、兵隊が持ち歩けるぐらい小さくするのに成功してしまったと……いやあ偉い！　やっぱりシリウスの技術者もシリウスの軍人さんに無理難題をふっかけられたにちがいないのに、ウウッ…たいしたモンです。でも、一見いいことずくめのようなこの理力子殻にもじつはイロイロ問題があることがわかってきた。

その①つくる時間がやたらとかかる。

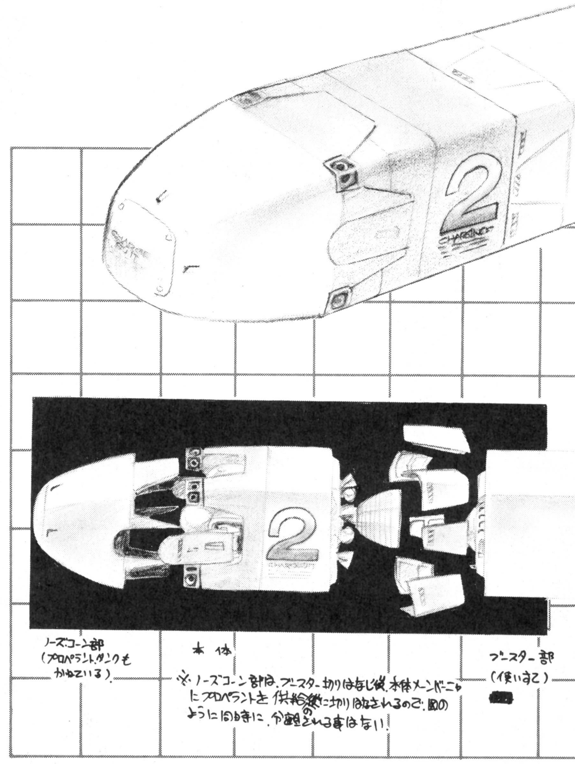
その②特別な訓練を受けた適正のある人間しか使いこなせない。

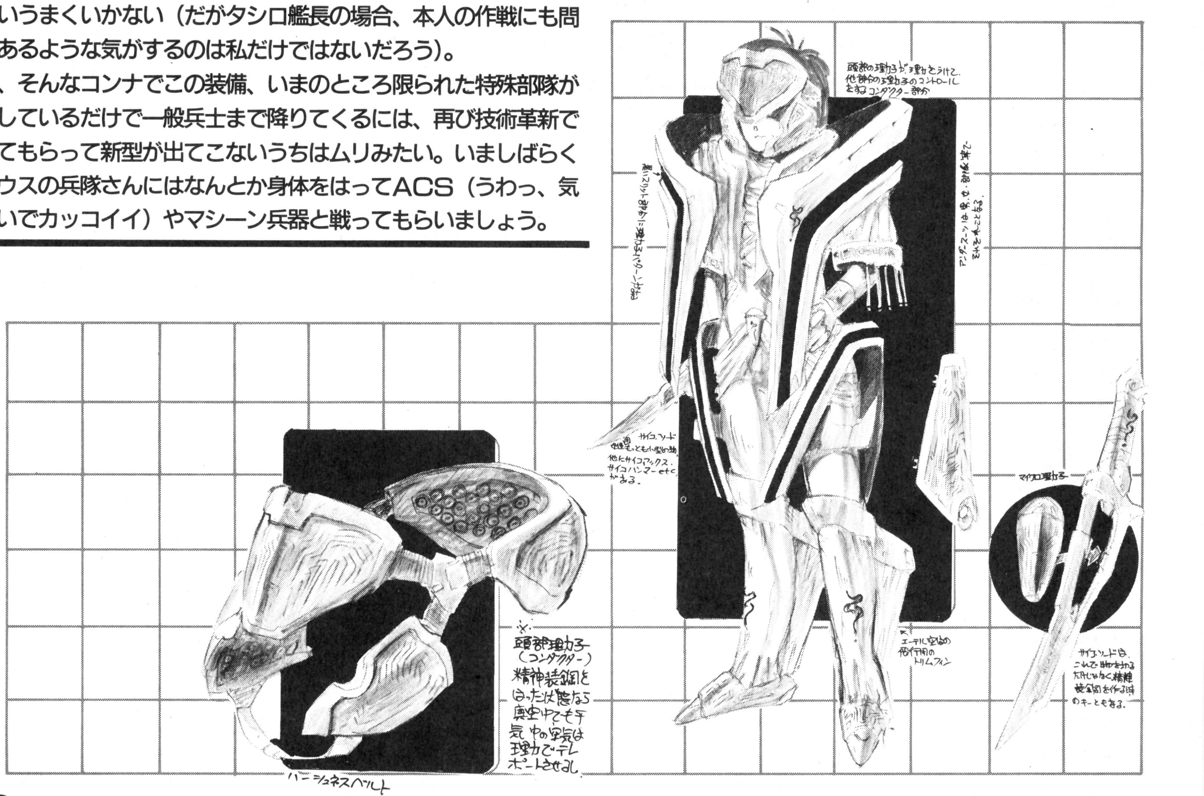
その③発生する精神装甲がそれほど強くない。

……いやぁ世の中うまくいかない！　もしタシロ艦長だったら、「なンてこったッ!!」（名言）とかいって画面を顔で一杯にしちゃうくらいうまくいかない（だがタシロ艦長の場合、本人の作戦にも問題があるような気がするのは私だけではないだろう）。

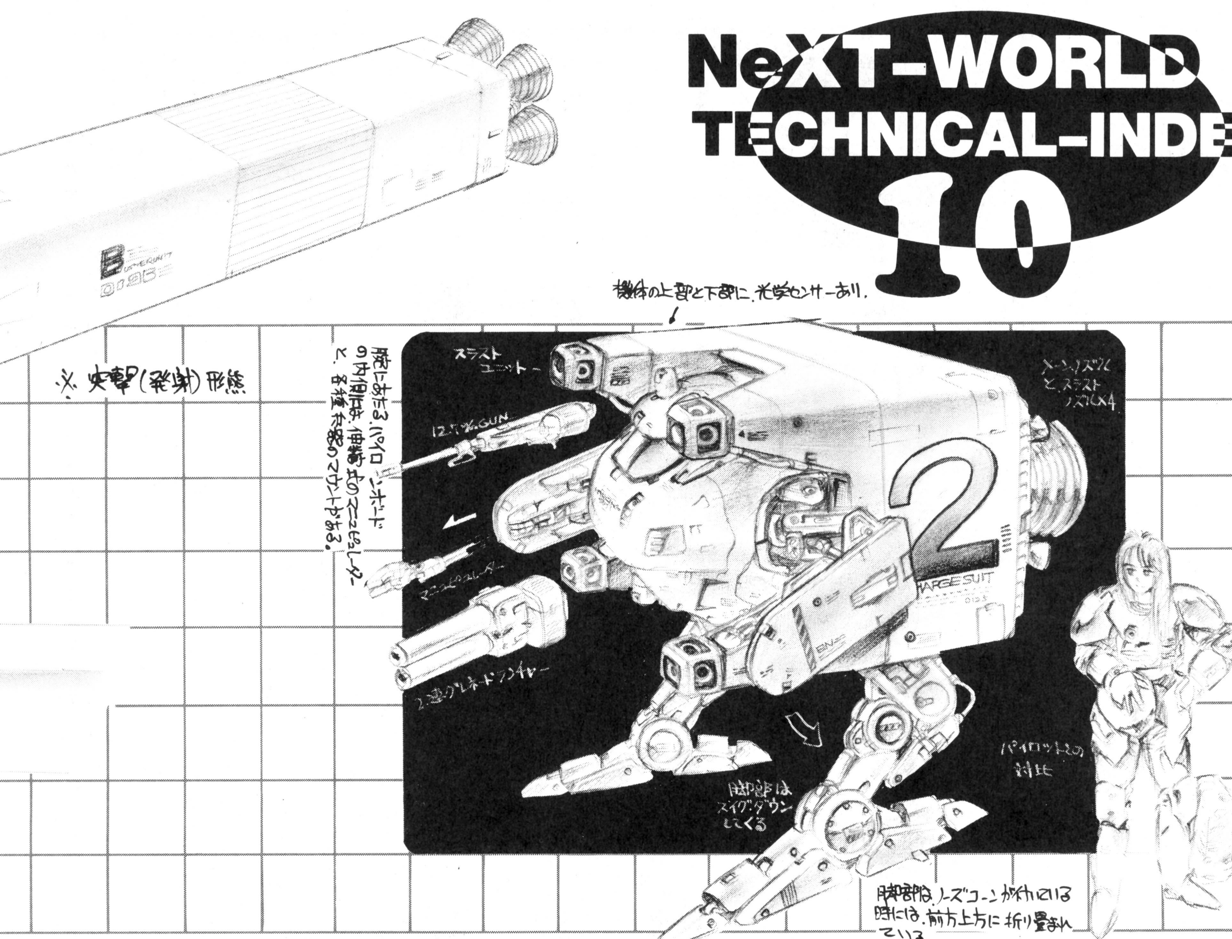
ま、そんなコンナでこの装備、いまのところ限られた特殊部隊が使用しているだけで一般兵士まで降りてくるには、再び技術革新でもしてもらって新型が出てこないうちはムリみたい。いましばらくシリウスの兵隊さんにはなんとか身体をはってACS（うわっ、気のせいでカッコイイ）やマシーン兵器と戦ってもらいましょう。

ACTIVE CHARGE SUIT





NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 10



銀河連邦軍機動突撃服(Active Charge Suit)

あーもー毎度お馴染みのネクストワールドテクニカルインデックスですケド、今回のメカは連邦の機動突撃服（ウププ）これです。

一般に考えられているより宇宙空間の宇宙船の艦隊戦てーのは厄介、近距離から大型のビーム砲や光子魚雷をバカスカ撃ちまくればアッというまにカタがついちゃうケド勝ったほうも負けた側と同じぐらい傷ついちゃあ意味がない。だから通常の艦隊戦ではおたがい主力艦は惑星やら恒星の陰に隠れて、敵の直接の攻撃が届かない、もしくは届いても途中で十分迎撃可能なようにしておいて、マシーン兵器や艦載機などで間接的に攻撃をしあうことになっているみたいです。でも、これがまた大変。とにかく相手の戦闘機を出し抜いて敵の艦隊を自分達の艦隊が敵にやられるまえに（やられないように）攻撃しなきゃいけない(あーめんどくさいいい回し)。圧倒的に戦力差があればコレはワリと簡単だけど大抵の場合そうはいかないのが世の中の常ってモンです。よしんば、敵の迎撃をくぐり抜けて敵艦にたどりついても各種防衛システムをはりめぐらせた戦艦はそう簡単には沈んではくれない。くれないどころかモタモタしていると戦闘機では追いつけない速度まで加速されて逃げられてしまう場合もあったりするんだ、オーイマッテクレい。ウーイライラする、もっとすかーツとやっつけられないワケ？　とか軍人さんは思った。とくに銀河連邦軍の上層部には堪え性がないヤツが多かった。

「こう…なンか、だーッと、ばーッと敵艦を一気に撃滅！　つーよーな武器ないかねえ」「だーッと、ばーッとですか…」「そそ、だーッと、ばーッと」「……ないですねぇ」「そこをなんとか」「……なんとかといわれましてもねえ」「君のところの武器、もう買わないよボクたち」「ヨッ。やだなあ、シャレですよシャレ。じつはあるんだ大将」「…なれなれしいぞお前」

いつの時代も兵隊さんは勝手で技術者は大変だ……まあこんなカンジの会議が開かれたあと機動突撃服なる物の開発は開始されたのであった。

機動突撃服とは何か？　簡単にいうとこれは対艦制圧用のパワードスーツと思ってもらうとワリと近い。つまり、外からの攻撃に強いなら内側から攻めようというワケ。固形燃料ブースターで母機から大加速発進、敵の防衛ライン突破後ブースターを捨てて修正機動、敵艦外壁に取り付いた後、内部に侵入して制圧活動を開始する。陸軍や宇宙海兵隊のパワードスーツとの根本的なちがいは何かといえば、活動可能範囲を宇宙空間と宇宙船の中に限ってしまったことで、どっちかというと脚の生えた船外ポッドといった感じの方が正しいカモしれない。殴り合い用の腕こそないけれど、敵の兵士が自艦の艦内で使用できる武器に耐えられる装甲と対人用の小火器で武装されたコイツは、体裁のいい特攻機なのかもしれないナア。

設定協力／今南二

ナンテコッタ電波

≦≦≦物語はいよいよクライマックス、近づく最終回、のはずだったんだけど、そうま先生が胃炎でダウンで今回はお休み。

な・ん・て・こ・っ・た・〜!!!!

せっかくこんなにお手紙が来たというのに…！　そうま先生完全復活のための最良の薬はみんなのお手紙、これからもじゃんじゃんたのむぜ！　今回のマンガの感想もよろしく！



▶東京都　けうまくん
2年でここまでなるか〜？　まあ性格は同じような気がするが



▶兵庫県　高島　大くん
常連になると目のつけどころが屈折してくるね。名前はヒミチュ♡



▲静岡県
長谷川将文くん
成長したマリナは、乱発より一撃必殺主義よ



◀千葉県　太田浩一郎くん
あま〜い！　ラストはもっと意表をつくぞ!?（でも近いけどね）



▶岡山県　北村一至くん
強がりなところがかわいい？　9話でファンが増えたかな



▼秋田県
工藤史博くん
うしろのトボケたスズリンが良い味出してる



▶東京都　森脇　茂くん
フランス革命で活躍したんです。知ってたかな（笑）



▲神奈川県　田村　要くん
このくらいでいいのだが、漫画では大変なのだ。アニメで動くといいいね

▼富山県
くまみ陣さん
でもじつは、ジュンちゃんて末っ子なんだよね、意外





▲北海道
斎藤　司くん
見てのとおりそのとおり、艦橋コンビは不滅！



▲京都府
西村康治くん
マリナの顔が"キャプ翼"してるのは気のせいかな？



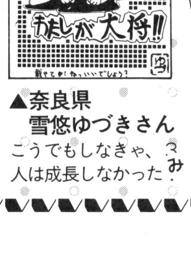
▲長野県
鈴くん
2年ぶりの突然の再会。恋はどう燃えあがる？



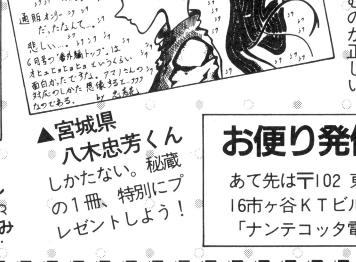
◀神奈川県　竹内　淳くん
美人の方々がウジャウジャいるけど、軍事機密なんだ



◀茨城県　パーカッション・Sくん
目立ってないけど他の2人もちゃんと成長してるんだから、しっかり見てあげておくれよっ！

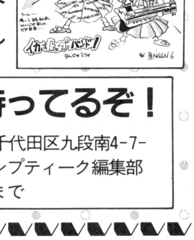


▲奈良県
雪悠ゆづきさん
こうでもしなきゃ、3人は成長しなかった



▲宮城県
八木忠芳くん
しかたない。秘蔵の1冊、特別にプレゼントしよう！

◀埼玉県　新井直文くん
マンガ・設定・ゲーム、ネクストは三位一体で楽しむのが正しい楽しみ方なのだ



お便り発信待ってるぞ！

あて先は〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで


やった〜
残ったア
あっあたし達のもある♡
ま 今回は事情が事情ですからね…
あなたは情状酌量の余地もないわね……
しかもこりてない
フ…フフフフ
違反により
再試験
今に…今に見てらっしゃい
キャッキャッ
きっとこの恨み
はらしちゃる!!
反省文は三日以内よ 聞いてるっ
あっこわい
あっそれから
あなた達三人は壊したマシーン兵器を全部修理する事わかった?
授業にならないでしょっ

おしまい



アセアセ
ほらね
ボロボロ
私は負けてないわっ
油断しただけよっ
…!
ホントに!? ホントに ホントなの!?
うん…
ウ…
よかったァ〜〜ン フェ〜〜ン
み……みちるちゃん泣いちゃだめだよォ〜〜っ
だってェ〜〜ン ウア〜〜ン
はやくいこ?
うん!うん!
ワイワイ
シズラ隊校内第1次審査結果


ぶっ殺す!!!!
ウオオオオオオオオ
ガッ
みちるちゃん大した事ないんだって！もうやめて!!
大した事ないって頭ケガしてるじゃないよ!!
パネルに引っかけただけなの!!かすりキズよ!!
ガシュッ
ガシュッ
ガシュッ



それに
みちるちゃん
「トップ」になるのが
夢だったじゃない！
ううう……
みちるちゃんの
その元気印が――
――私を力づけて
くれるから
ここは私が
引き受けるから
行って！
――だから
お願い……！
チルチル…
…ここ……
…血……
ギギギギギ
よ……
よくも…
ビクッ
みちるちゃん
だめ!!



みちるちゃん!! どうしてここに⁉
アーノルドが教えてくれたの!!
フッ
まさかあんたじゃなかったとはねえ……まあいい
どう？地上の分もあわせてここで決着をつけるっていうのは
いいわ!! 足腰立たないようにしてやるから覚悟しなさい!!
だめよ！みちるちゃんがここで問題を起こしたら生徒指導に呼び出されるわ!!
ギクッ
あっ
こんな事でみちるちゃんを落ちこませたくないのよ


ガシュ
なかなか打たれ強いわね!!
ガシュ
くっ
耐えなくちゃ……みちるちゃんの為にも
ガシュ
これでどうだァ〜〜っ!
私がここまでこれたのも
みちるちゃんのおかげだから――
キラリッ
キィイイイイン
むっ
ヒュッ
おっと
チルチル!大丈夫!?

●このマンガの感想、そうま先生や西野先生へのはげましのお便りをナンテコッタ電波まで！



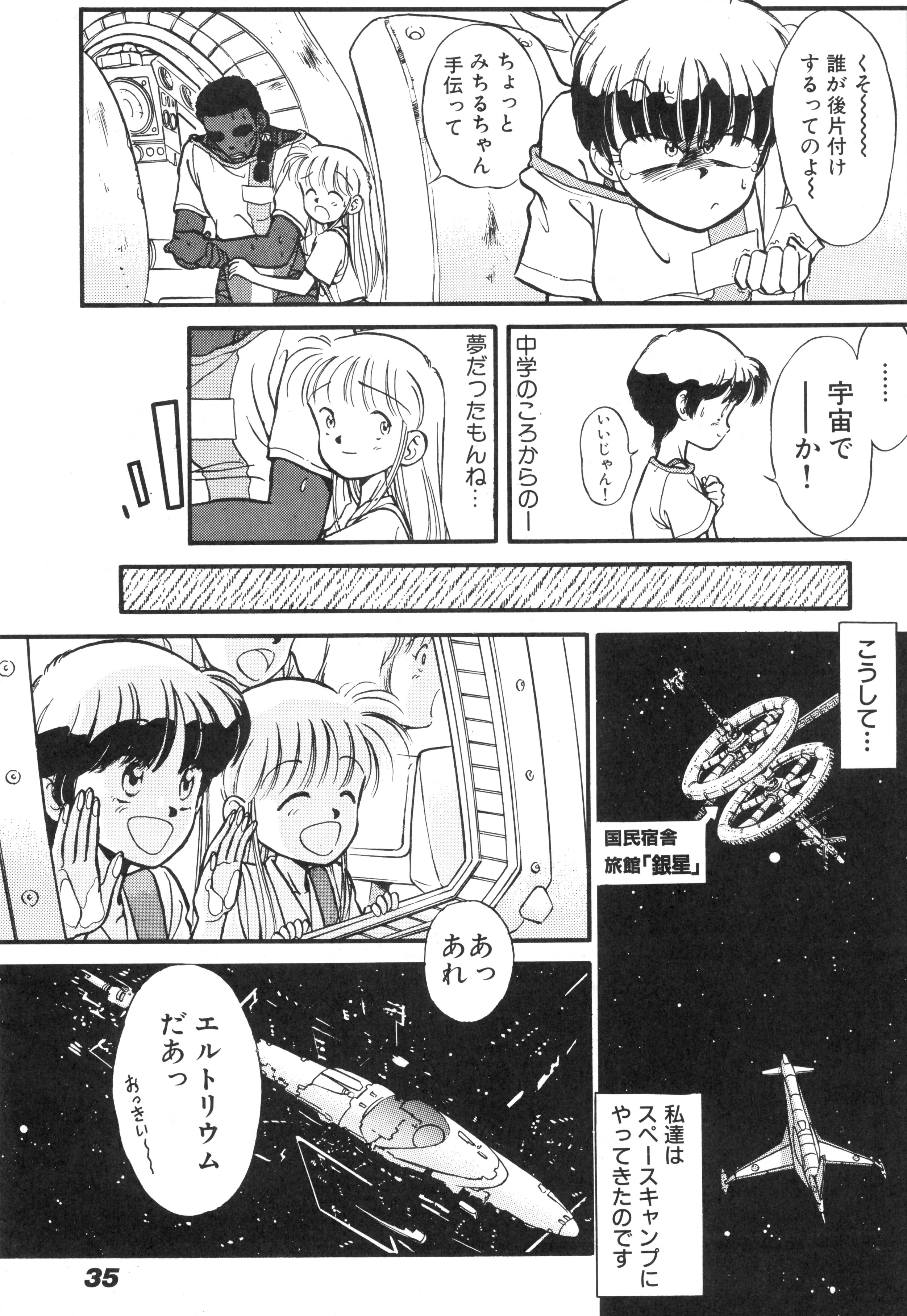

……
まったく何考えてんのやら……
じゃね！
あん？
ドゥッ
「銀(シルバー)」十五号機!! 止まりなさい あなたの組のスタートはまだですよ!!
ドドドドドドド
カチッ
上田さ…
!
パッ
神田さん!? なんで？ 上田さんは!?
シズラー発進!!
まちなさい!!
みちるさん!!
ドウッ


翌日――
バシュ
バシュ
競争相手ガ少ナケレバイイニキマッテル……
ソレハ……
ソレハ……ソウダケド……
ウイイイイン
ダケド――
タタタ
ヤッパリワタシハ……
?!!
あら?アーノルドもうギブスいいの?
ハ…ハアイミス・ミチルドウシタンデス?スタート時間ハモウ過ギテマスヨ
それがね――チルチルが私のシズラー白（ホワイト）でスタートしちゃったのよ
エ?
銀（シルバー）とはブイが違うんだからわかりそうなもんなのにね



そこで
明日のマラソンで
奇襲をかけるのよ
?
奇襲?
あの元気女(ミチル)は
勝ち気な
タイプだから
後続を引き離して
いくでしょう
単独になり
しかも
初めての宇宙
――フッ
私なら勝てるわ
デッデモ私 卑怯者ニ
ナリタクハ
アリマセン……
チヅルサンタチハ
トテモ親切ナ……
SHUT UP!!
あんなチンチクリンに
「トップ」の座を与えたいの!?
あなた
ケガをしたのは
あの子のせい
だってコト忘れ
てんじゃない!?
ソ……
…ソレハ
……


シズラー
システム
キーン
コーン
カーン
コーン
はい
――本日は
これまで！
おーーい
今日の日直
モニター室の
サポートに回って
くれーっ！
あっ
ハーーイ
そうね
今回の
キャンプでは
自由時間は
ないと思っても
いいでしょう…


くそ〜〜〜〜
誰が後片付け
するってのよ〜
ちょっと
みちるちゃん
手伝って
……
宇宙で
──か！
いいじゃん！
中学のころからの─
夢だったもんね…
こうして…
国民宿舎
旅館「銀星」
あっ
あれ
エルトリウム
だあっ
おっきい〜〜
私達は
スペースキャンプに
やってきたのです


だっ誰がスフィンクスよっ!?
ウイイイィ
私と一戦交えたいって言ったのはそっちでしょ!?
あの――大丈夫ですかぁ？
……イエス
さあ乗り込みなさい!!
私はまだまだやれる…
みちるちゃ～～ん
もう無理よォ予備のマシーンないもの
どっちゃり
へっ？
フッ
地上では決着つけられなかったわね……
決着は宇宙でつけるわよ！オホホホホホホホホホ
のホ
ドドドドド
あ～～っきったね～～～っ



カチン!
で？
そのNO.1
が何の用？
ドヴッ
ふいんっっ
ズヴィーン!
わーー♡
……
勝負
あった
わね!!
パキ
さあ
今度は
スフィンクス
あなたよ!



フッ
そして「トップ」になる
……だったかしら？
何？この三面怪獣ダダとモアイは？
何それ？
ちが――う
聞いて驚け!! 私達はあなた達の今回のスペースキャンプに参加すべく留学した――
エジプトアスワン=ハイ=スクールの(自称)NO・1ソフィー=リンクスと、ケニアのランニング=ハイ=スクールの(未公認)NO・1アン=ノルディックなのだ!!
ソフィー=リンクス
アン=ノルディック
スフィンクスにアーノルドぉ〜〜〜？？？
男名前じゃんか〜
ソフィー=リンクスとアン=ノルディックだ〜〜〜っっっ
あーのるどのあし


カーンコーンキーン。
やったーおわったーっっ
無断侵入を禁ず
沖縄女子宇宙訓
みちるちゃんその様子だと問題全部解けたみたいね……
おい
そっそういえば来週はいよいよスペースキャンプ(りんかいがっこう)だね
うんうんいよいよ宇宙だ宇宙
何しろ今回からは「シズラー」だもん学校のマシーンとは違うもんね!!
クスクス
中学の頃からの夢だったもんね宇宙とバスターマシンは…
そうそう


ありがとうみつるちゃん! 優勝おめでとーっ
やったね 準決勝のかたきとったげたよ♡
幼なじみのちるちる(上田ちづる)と一緒に——
アレガ…
ええ…
けどね——
神田さんの場合 優勝しても筆記が——
「内申」も含めてね—— ちょっと…
あぶないな〜
そこをなんとか!!
まあ やるだけやってみれば
——ということで
アハハハハハ
そんなァ〜〜〜〜〜〜〜っっ
今日も元気にがんばっています
がんばってるんだってば

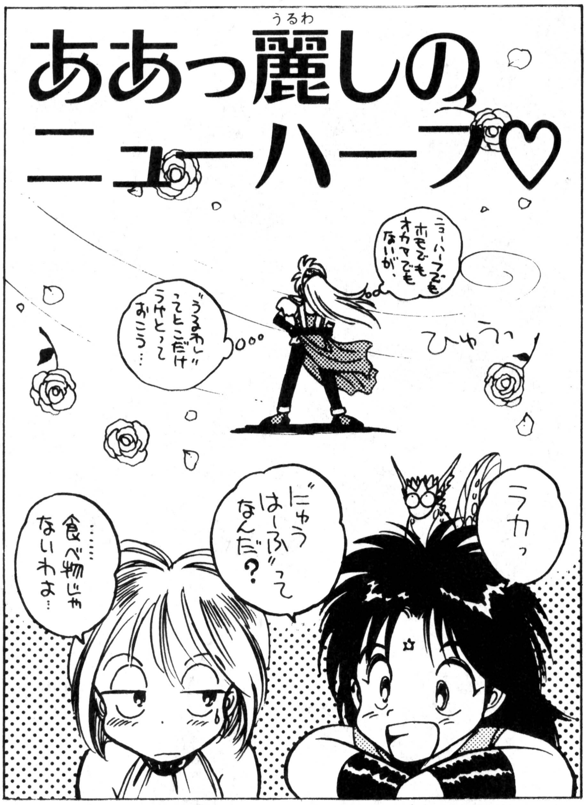

ドゥ
ガッ
やったァ!!
それまで!!
クラスマッチ優勝は1年2組神田みちる!!
ワ
ッ
ちるちる——っ
みちるちゃーんッ
これが現在の私……


TOPをねらえ!
学園天国!
特別読み切り!
元気!がイチバン!!
西野司
©GAINAX·BANDAI·VICTOR



そうま竜也先生、急病の為、「トップをねらえ!! NeXT GENERATION」は、お休みさせていただきます。次号より再開の予定です。今しばらくお待ち下さい。


キラキラ
巻頭カラー♡
銀河戦国群雄伝ライ
真鍋譲治
宇宙英雄物語
伊東岳彦
魔狼王風雲伝
沢田翔
エルデガイン
円英智
羽衣翔
イース
SWORD MASTER
ソード・マスター
カラー大特集!!
サイレントメビウス
パソコンゲーム情報
プレゼントもあるよ!
毎月26日発売
月刊コミックコンプ9月号
絶賛発売中!!
定価390円(税込)
角川書店



今月の迷キャッチ!!

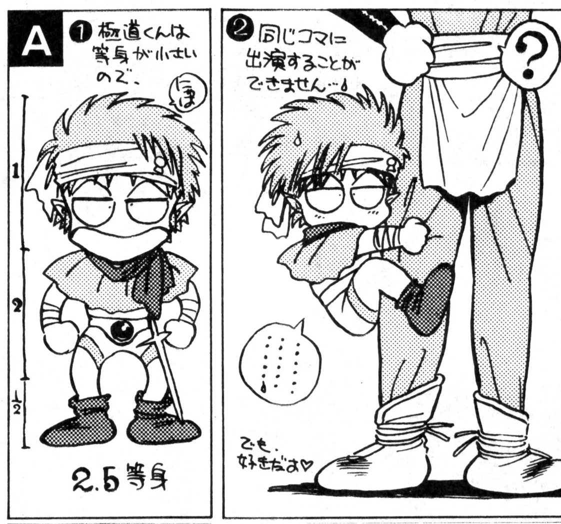
千葉県／勇者ラムネスくんの作品。ウィル・ポーへのキャッチは結構送られてくるんだけど、シリアス路線が多いんだよね。このページの意図を理解しつつ端的に表現したのがよかった！

迎先生に直撃インタビュー



Q 極道クンはいつになったら、本編に出るのですか。迎センセ、教えてくださいっ!!!(町人＃1でもいいから出してください)

◎How To Winの人気者・極道クンには根強いファンがいるようですねぇ。迎先生自身もお気に入りのキャラだそうですが、連載四コマ漫画をやればよかったかなぁ？



おたよりちょーだい!!

邪神オスト・ラコンが早くも復活!?——にわかにあわただしい雰囲気になってきた「RW」。クライマックスは近いぞぉーっ！　倶楽部へのおたよりもスパートかけてちょーだいな。さてと、ここで大ニュース！　お待ちかねのコミック第1巻が12月中に発売決定だぁ!!　第2巻も来春には出す予定だから、みんな、いまから覚悟しておくように。詳しくは来月号で報告するぞ！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係

RW人気投票

今月の目玉はなんといっても「高原の村の少女」。下の**きりぎりす**くんをはじめ、一挙に大量得票して5位にランク・インだ。それからラカも大健闘。ここんところの活躍で来月あたりひょっとして大逆転もありうるかも!?

BEST 10

1位	ウィル・ポー	119票
2位	ラカ	109票
3位	チャバル	49票
4位	コロンコ	11票
5位	高原の村の少女	10票
6位	イアティルス	9票
6位	ガルラスーン	9票
6位	フェムリュー	9票
6位	カルシュ	9票
10位	極道クン(オイオイ!)	8票

今月のごひいき筋!!



▲**東京都／きりぎりす'88と如月葉月**　名前はキミがつけて



▲**東京都／鳳龍矢**　迫力でニムラに勝てるヤツはいない!!

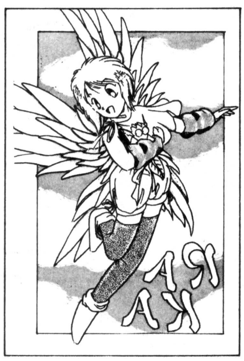
Rune Worth Club
ルーンワース倶楽部

今月は、ラカが翔(と)んじゃうわ、ライヴ&ハティさんが復帰しちゃうわ、イアティルス様は壺(つぼ)つくっちゃうわと大展開！　クライマックスに向けて、みんな応援ヨロシク♡

ILLUST



▲東京都／来々軒　うーん、極道くんがこんなにしおらしくなるとは。じつは何か企んでるんじゃないか？



▲神奈川県／尾山太郎　翼に気づいたときのラカのはにかむような表情……いやー、ほんとに感動しましたねぇ！



◀山形県／マンティコア　シンプルかつ大胆なタッチのなかにクウィンタット様への深い愛情がうかがえます!?



▲奈良県／雪悠ゆづき　ラカの場合、本人が自覚すれば、このバージョンに変身するのはたやすいと思うのだが



▲富山県／くまみ陣　今回本編で登場したからいーじゃんかよーっ!!　あいかわらずお元気そうでなによりねっ♡



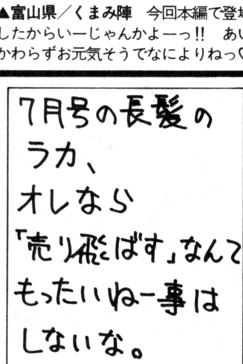
▲愛知県／ばるがす　登場した時にはすでに死んでいたという、とってもかわいそうな四の島の番人さんでした



▲和歌山県／覇王樹　明るくてお気楽で人なつっこい性格もマルチーズそのまんま。頭なでてやってちょうだい



▲東京都／ほびぽびんぽん　そうかあ、ウィル・ポーは隠し芸で生まれた存在だったのか。ぐれるわけだねぇ……



▲徳島県／愚者の楽園　おいっなんて正直なヤツなんだ！　でも、こーゆー発言はあんまり堂々と行わないように

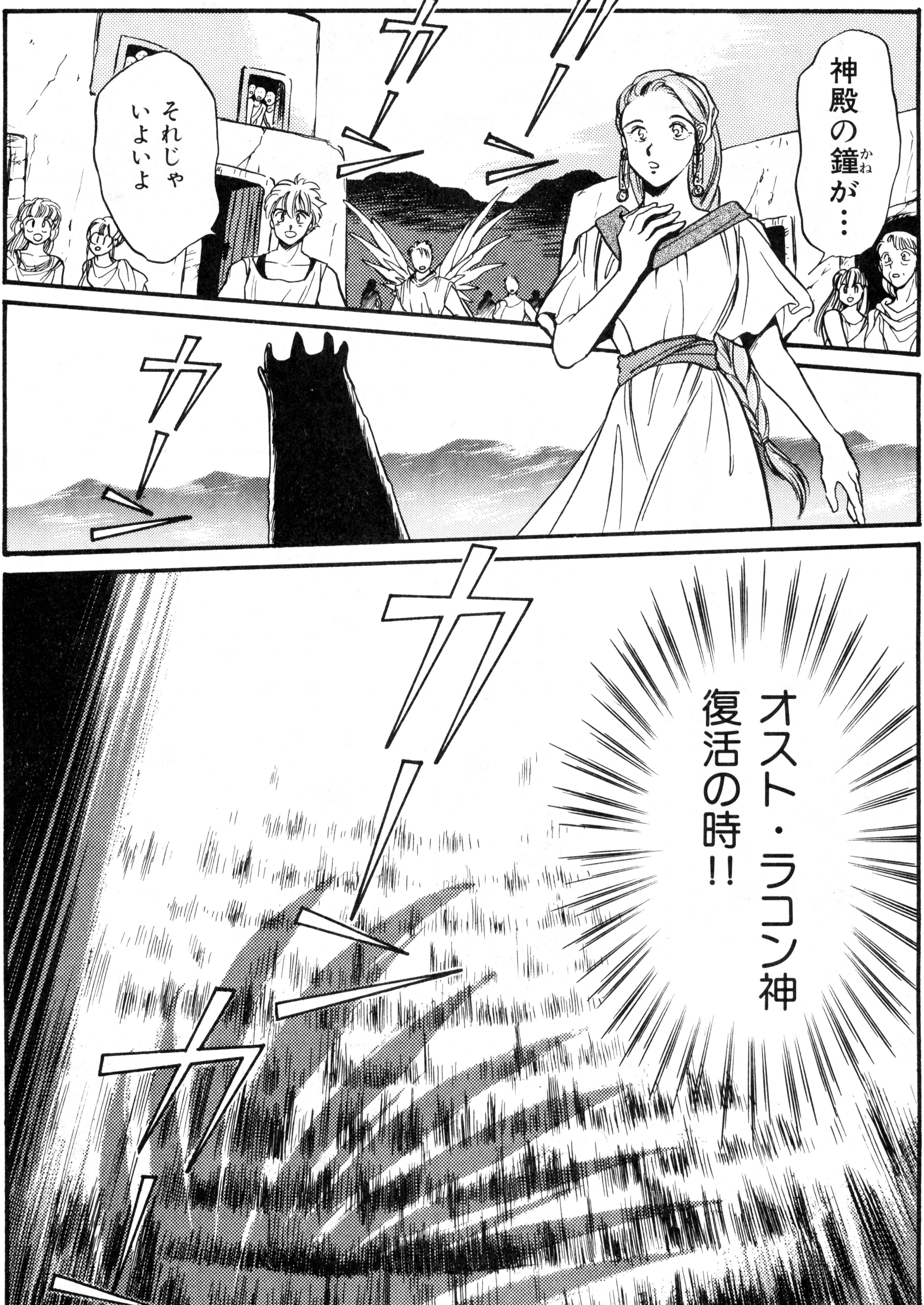


▲東京都／露命るし　チャバルみたいなガキより、俺のほうがいい男だと思わねーか？　（ライヴ談）



▲石川県／まりこ　悲劇の王子レシェル・カロスを主人公にした「RW外伝」を誰か書いてみないかい？

五の島にたどり着かないうちに、オスト・ラコン復活!?



10月号につづく!


ガルラスーン！
そろそろ替わってくださらない？
ニコッ
はいはい今まいりますよ
ガルラスーンの旦那と何話してたんだい？
え？
プイ
スタスタ
あ――
なんだよ――仲間じゃねーかよォ！
ん？
カーン
カーン
あの鐘の音は…
カーン
カーン
カーン


私と彼女が
ゲンパダルの土を
クゥインタットの
水でこね…
フェムリューの
風で起こした
ジェイガムの
炎で焼く…
何度めに
なるかな…
壺づくりは…
さあ…
イア・ルーンワース
始まって以来
数えきれぬくらい
でしょうな
ルーンワース中にある
魔物の封印が
破られる度に
これだ
もう少し
まともな封印を
つくっておいて
もらいたいものだな
ガルラスーン…


フェムリュー？
もう
壺づくりは
始まってるぞォ
ホントに
おまえは
来ないのか？
それは
ボクの役目
じゃない！
ほっとけ！
壺づくりの度にくり返されるこの対話！
いつまで？
イア・ルーンワースが滅びる日まで！
イア・ルーンワースが…！
こねっこねっこねっこねっ


まあ こっち いらっしゃいな 服つくってあげるわ
それじゃ寒いでしょ
帆布叩いたのとかリーンファからむしったのの寄せ集めだけど…
あら？
こんな耳飾り前はしてなかったわよね？
高そうね…
ハティ！
でもこれ何の石かしら？
緑色だけど緑玉でもオパールでもないし
ふふん
そんな簡単なしろものじゃあないさ
それはウィル・ポーの緑眼石
時間神のおすみつきで過去を見ることのできる石だ
チャバルに仕掛けた爆弾…てとこかな
おーい
おーい ウィル・ポー


そういえば
あの娘(こ)は…
ラカはどうしたかしら
あの娘(こ)だけ
溺(おぼ)れちゃったわけじゃないでしょうね
ギクッ
そうだ!!
ラカは今
リーンファに
捕まってるんだ!
でもラカは
リーンファで
じたばた
じたばた
急がないと
オスト・ラコンが復活しちまうし
ハッ
おまえ
もうちっと
物事ってもんを
考えろよな!
武器もなしに
ひとりで
乗り込んで
いこうなんて!
さっきアミに
かかったのを
忘れたのか!?
こーゆーことは
機ってもんが
あるんだぜ
ふっふっ
ふっふっ
楽しそうね
ライヴ


アルカバイのチャバル王子の手助けをしてやってくださいね
それをあなた達の命とひきかえにしましょう
こんな目に会わされた俺達が
ゴボゴボッ
なんであいつを助けなきゃならねえんだ！
王子を助けることはルーンワースを救うことになるのですもの
当然ですわ♡
あら?
肉体と霊魂が離れそうになってますわよ
わわーっ！
わかった！やるよ!!
んで
気がついたらプリオーラもろともこの山ン中よ
勝手なもんだぜ神サマってのはよ
だがよ溺れ死ぬのもくやしいし助けてくれるってんだから文句もいえめえ
ここはひとつ神サマを信じて手を貸そうじゃないか
この間のウラミは忘れてな


てめーの
せいに
決まってんだ
ろ──っ!!
バカヤローっ
ボカッ
…俺は　まあ
神サマなんてものは
信じなかったたん
だがね
なぐられた
てめーのせいで
プリオーラが
転覆して
俺達みんな
もうダメだなと
思ったその時さ
その人が
目の前に立って
こういうじゃ
ねえか



うふ♡
悪く
思わないでね
私達
物不足で
とっても
困ってるのよね
ぱ!
命をとられない
だけでも
ありがたいと
思えよ――っ!
野蛮人～っ
あーそれ
ほどいて
替えの下着
たのみます
オッケー
よう!
おめえは
よっぽど
アミが好き
らしいな
※
ライヴ…
なんでおまえが
こんな山ン中に
いるんだ…
なんでっ…て…

※10月号 第3話 参照


そんな手に
ひっかかるのは
チャバルくらいな
もんだぜ！
！
ばさ！
ほー
リーンファも
かかるんだな
やたっ！
わーっ！
もがもがっ
リーンファ
+
チャバル


リーンファ!
!
ばさっ
ぎゃっ!
し…しまったーっ!!
おとりだったのかーーっ!!
こんな単純な手にひっかかるなんて
やっぱり人間って…バカ!
そーかい


ちくしょう！やっと会えたのに…
おまけにこの峡谷ってやつはなんだってこうグニャグニャしてるんだあ？
この先のせまい谷に追い込め！
ほう…
ホントに現われやがった…
神サマのいうこともまんざらウソでもなさそうだ…
あれっ
いない
リーンファの谷からずいぶん離れちまった
戻らなきゃ


翼もないのに飛ぶとは！
空を飛ぶのは翼ある者だけに許された特権なのに！
オスト・ラコン神の意にそむくふとどき者！
いけにえにしてくれる！
ザアアッ
捕まえろ！
フン
ワーワーッ
ラカは僕が…
タタッ
ラカはウェイカ・バーンさまのもとへ連れていく！
…早いとこ水で冷しとけひどい顔だ
わっ!!



翼を使えるようになったのはめでたいことだ
これでようやく一人前のリーンファだからな！
こ…この羽根ヤロー!!
ばあっ
！



きゃ!
なにしてるんだ
サザ!
その顔は
なんだ!
カルシュ…!
しまった!
オレ
あいつ
キライだ!
オレのこと
ふんづけたし
おまえは
甘いから
こういうことに
なるんだ!
こういう
場合は…


ひしっ
ぎゃーっ!!
ダメ！離さないで!!
落ちるーっ!!
うん！
なんだよラカ！
さっきは飛べてたじゃないか!!
きゃ…！
さっきは夢中だったからよ！
高いのイヤーッ
だったら夢中になれよ！
いまさらムリよ！
ひゅるるるる
スッ

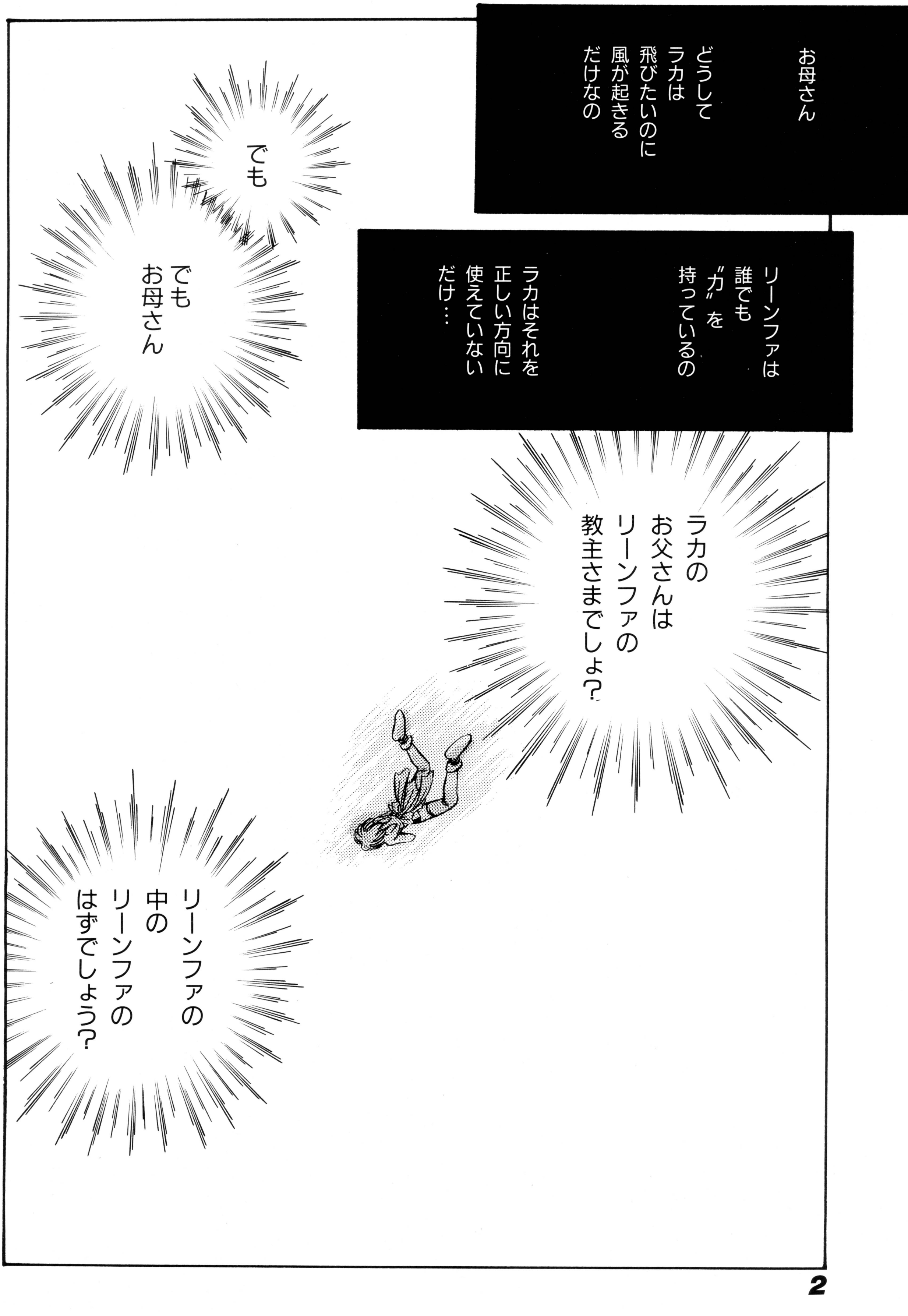

王子！
え？
ぎゅおおおん
ガッ
今の…
サザ！
はっ


チャバル！
よかった
よかったァ
生きてるう
――っ!!
ラ…ラカ
やっぱり
オリハルコンは
すごいよ！
ラカ
翼が
え？
翼が！




ポウ…
あ
あ？
ラカ…？


どえ〜〜〜っ!!
ひゅるるるるるる
ガッ
くっ!
ガガガガガ
ポロ
ひっ
落ちる!
ポ…



お母さん
どうしてラカは飛びたいのに風が起きるだけなの
リーンファは誰でも“力”を持っているの
ラカはそれを正しい方向に使えていないだけ…
でも
でもお母さん
ラカのお父さんはリーンファの教主さまでしょ?
リーンファの中のリーンファのはずでしょう?


新テレカができたよん♡
ルーンワース 星の勇者
神々は何を想う…!?
第14話
神と翼と海賊と
ルーンワース
星の勇者
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT®
Rune Worth
1989 © T&E SOFT

©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397709536 雑誌13977—9